Gakken

GIRLS und PANZER der FILM

COMPLETE BOOK

ガールズ&パンツァー 劇場版 コンプリートブック

カバー新装版



ガールズ&パンツァー
劇場版
GIRLS und PANZER der FILM



ガールズ&パンツァー 劇場版 COMPLETE BOOK

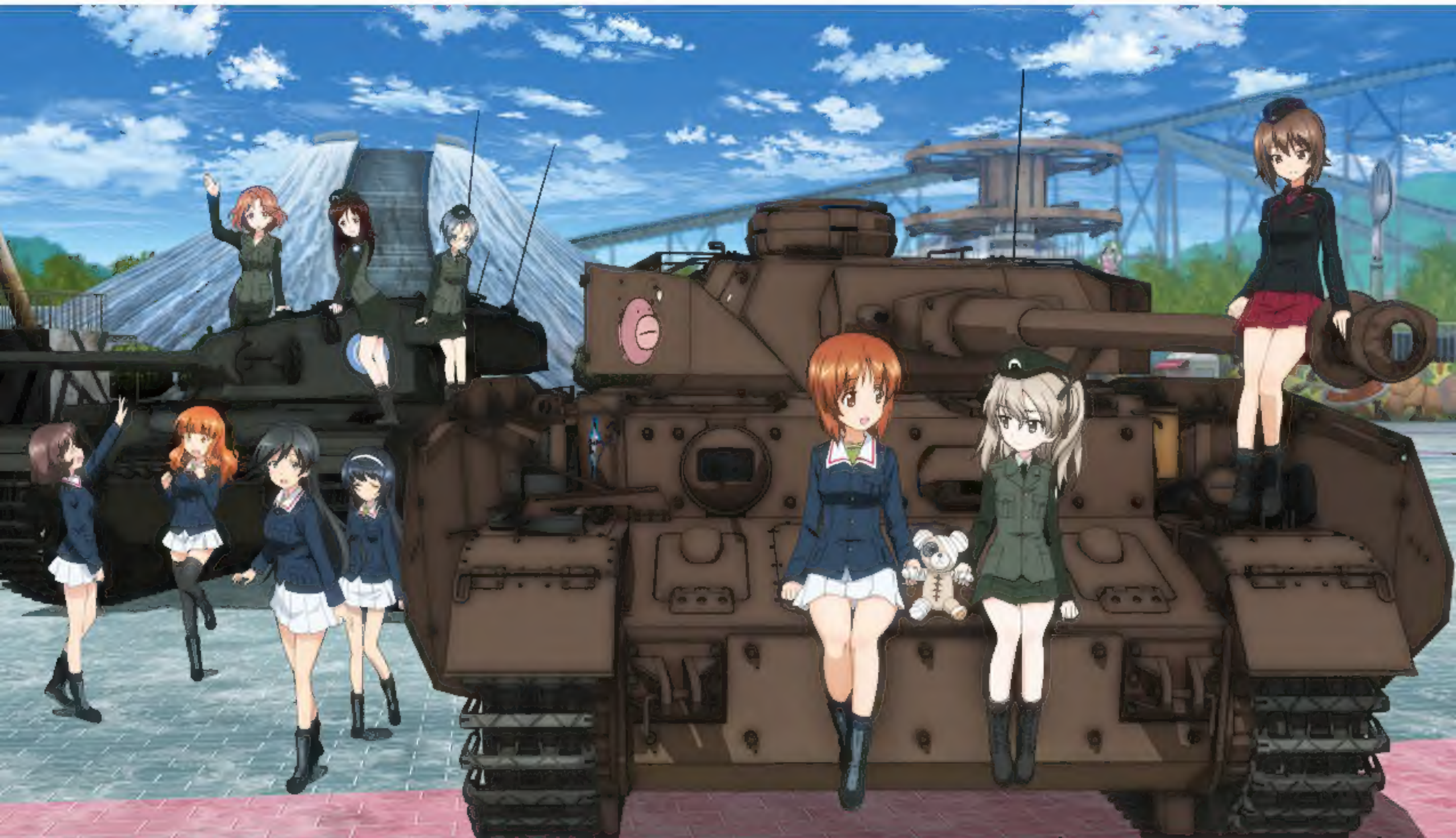
ガールズ&パンツァー 劇場版 コンプリートブック

カバー新装版

Gakken

GIRLS UND PANZER DER FILM
COMPLETE BOOK
CONTENTS







CHARACTER GUIDE

島田フミカネによるキャラクター原案イラストも交えて、OVA＆劇場版で新たに登場したキャラクターたちを紹介！　新キャラをどのように演じたのか、キャストのみなさんのインタビューも掲載する。

島田愛里寿 CV.竹達彩奈

大学選抜チーム

隊長

弱冠13歳で飛び級で大学に入った天才少女。日本戦車道の名家である島田流の家元・島田千代の娘で、大学選抜チームの大隊長を務めている。内気で人見知りのため、普段はおとなしく口数も少ない。だが大好きなマスコットキャラ「ボコられグマのボコ」に関しては積極的で、「大洗女子学園との試合に勝ったら廃館の危機にあるボコミュージアムのスポンサーになってほしい」と、母にお願いしていた。また試合中にボコのテーマソングを口ずさみ、自分の士気を高めていたこともあった。大洗女子学園連合チームとの試合ではセンチュリオンの車長を務め、10輌以上の敵車輌を行動不能に追いこむも、最後は西住姉妹の連携に敗れた。



島田愛里寿役 竹達彩奈



Profile たけたつあやな● 6月23日生まれ。埼玉県出身。主な出演作は、『けいおん!』シリーズ（中野梓役）、『ソードアート・オンライン』シリーズ（リーファ／桐ヶ谷直葉役）、『だがしかし』（枝垂ほたる役）など。

見た目は幼いけど実力者 そのギャップが魅力的！

——竹達さんは今回の劇場版が『ガルパン』初参加でしたが、劇場版への出演が決まった時の感想を教えてください。

私は『ガルパン』という名前だけは以前から知っていたんですけど、ずっと「ガールズ&パンツ」の略称だと思っていたんです……（笑）。今回愛里寿役のお話をいただいた時に、「パンツ」ではなくて「パンツァー」だと知ってびっくりしました。作品については、戦車とかわいい女の子という組み合わせのギャップにすごく魅力を感じましたね。女の子たちが戦車で戦っちゃう姿に、ドキドキしました！

——愛里寿の印象や、愛里寿を演じる際に気をつけた点などは？

とにかくかわいいです！　ぬいぐるみのボコが好きだったり、試合中に大きな声で歌い出したり、かわいらしい一面がたくさんありますよね。でも飛び級できるくらい賢くて大学選抜チームのリーダーを務めている、というギャップがすごいです。アフレコの時は、音響監督の岩浪（美和）さんから「あまり幼くなりすぎないように」というディレクションがあったので、精神年齢が高く見えるように気をつけました。でも気を抜くと見た目に引きずられて幼い感じになるので、なかなか大変でした。

——劇場版で、とくに印象に残っている愛里寿のシーンはどこですか？

まず、愛里寿の初登場シーンがよかったですね。愛里寿がボコミュージアムでショーを見ながら「がんばれー！」って応援する姿に、私自身もキュンキュンしちゃいました。あとはやっぱり、大洗女子学園連合との試合中に愛里寿がボコのテーマソングを歌い出したシーンです。「ここで歌うのかー！」と思ってびっくりしました。アフレコの時は、最初は内気な愛里寿が歌っている姿をあまり想像できなくて、「どこまで元気に歌っていいんだろう？」とけっこう悩んだんですよ。マイクの前で細かく調整をしながら歌っていました。

——愛里寿が好きなボコについて、竹達さんの個人的な印象は？

最初は、見た目はすごくかわいいのに、言葉づかいが悪いことに驚きました。でも、いまではそれがボコのチャームポイントだと思っています。

——メグミ、アズミ、ルミについては、どんな印象を持っていますか？

3人とも、愛里寿のことをとてもかわいがってくれているのが伝わってくるので、すごく好きです。愛里寿が歌い出したシーンでも3人はあまり戸惑うことなく、むしろ愛里寿の気持ちを汲みとってくれていたのは、なんだかうれしかったですね。3人とは、ドラマCD5「新しい友達ができました！」内のエピソードでも、たくさん絡ませていただきました。居酒屋で打ち上げをしながら、3人が愛里寿ともっと仲よくなれるようにがんばっている姿が、とても微笑ましかったです。

——愛里寿以外で印象に残ったキャラは？

やっぱり西住みほさんです！　愛里寿にとっては、ボコ仲間でありやさしいお姉ちゃんみたいなイメージがあります。みほにはどんな人とも仲よくなれる温かさがあるんですよ。なのに芯が強くて、底知れない戦車道の実力を秘めている、というのが魅力的に見えました。姉のまほさんも気になるんですけど、作品のなかでお話するタイミングがなかったのが残念でした！

——Blu-ray & DVDには、愛里寿にフィーチャーした映像特典「愛里寿・ウォー！」が収録されましたね。

あんなにかわいい愛里寿を演じる機会をいただけてうれしかったです。ボコのパジャマを着て、みほさんと一緒にお泊りしているところがとてもかわいかった！　でも一度大洗女子への転校を決めたのに、みほさんと戦えないことを理由にやめちゃったのは、「愛里寿らしいな」と思いました。私も、愛里寿とみほさんが戦っているところをまた見たいので、再戦願いたいものです！

——ちなみに、『ガルパン』に登場する高校のなかで、どこに入ってみたいですか？

悩みますけど、やっぱり大洗女子学園がいいですね。みほさんにやさしく戦車道を教えてもらいたいです。ほかのチームメイトたちも、みんな個性は強いけどやさしい子ばかりなので、楽しそうだなって思います。

——もし竹達さんが、大学選抜チームの指揮を任されたら、どうなると思いますか？

私は本当にリーダーという柄ではないので、たいへん困っちゃいます。ボコのテーマを歌いながら、相手に突っ込んでいってしまいそうです（笑）。むしろ、誰かに指揮をしていただきたい……！

——今回の劇場版はロングランを記録し、ファンの盛り上がりもすごいものになっています。この現状をご覧になって、どんな印象をお持ちですか？

「本当にすごい勢いだな」と感動するとともに、こんなに愛されている作品に参加できたことを大変ありがたく思っています。愛里寿もファンのみなさんにかわいがっていただけているようなので、演じている私としても、とてもうれしいです！

——読者にメッセージをお願いします。

劇場版を観ていただき、本当にありがとうございました。みなさんはきっと、劇場版で大洗女子学園連合と大学選抜チームの戦いをドキドキしながら観てくださっていたのではないでしょうか？　今回は負けてしまいましたが、ぜひともリベンジをさせていただきたいので、いつかまたどこかで、愛里寿として作品にお邪魔させていただけたらうれしいです。これからもずっと、『ガルパン』を応援してくださいね！

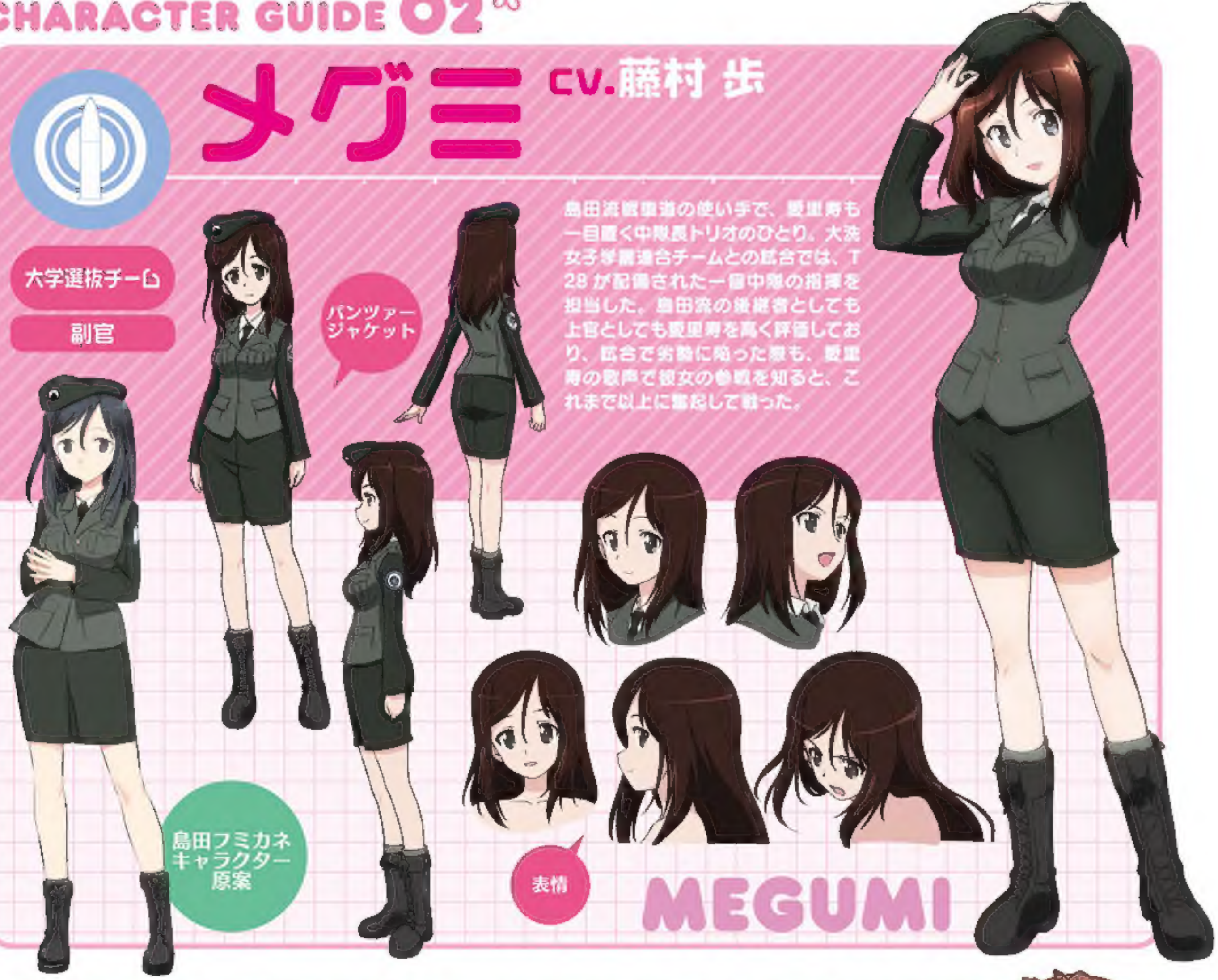
メグミ

CV.藤村 歩

大学選抜チーム

副官

島田流戦車道の使い手で、愛里寿も一目置く中隊長トリオのひとり。大洗女子学園連合チームとの試合では、T28が配備された一個中隊の指揮を担当した。島田流の後継者としても上官としても愛里寿を高く評価しており、試合で劣勢に陥った際も、愛里寿の歌声で彼女の参戦を知ると、これまで以上に奮起して戦った。



アズミ

CV.飯田友子

大学選抜チーム

副官

大人びた雰囲気を持つプロポーション抜群の大学生。周囲の戦況を冷静に見ることができ、中隊長3人の中でもまとめ役になっていた。大洗女子学園連合チームとの緒戦ではパーシング7輌、チャーフィー1輌で構成された一個中隊を率いて、あさがお中隊を突破し、ひまわり中隊の背後を突くという活躍をみせた。

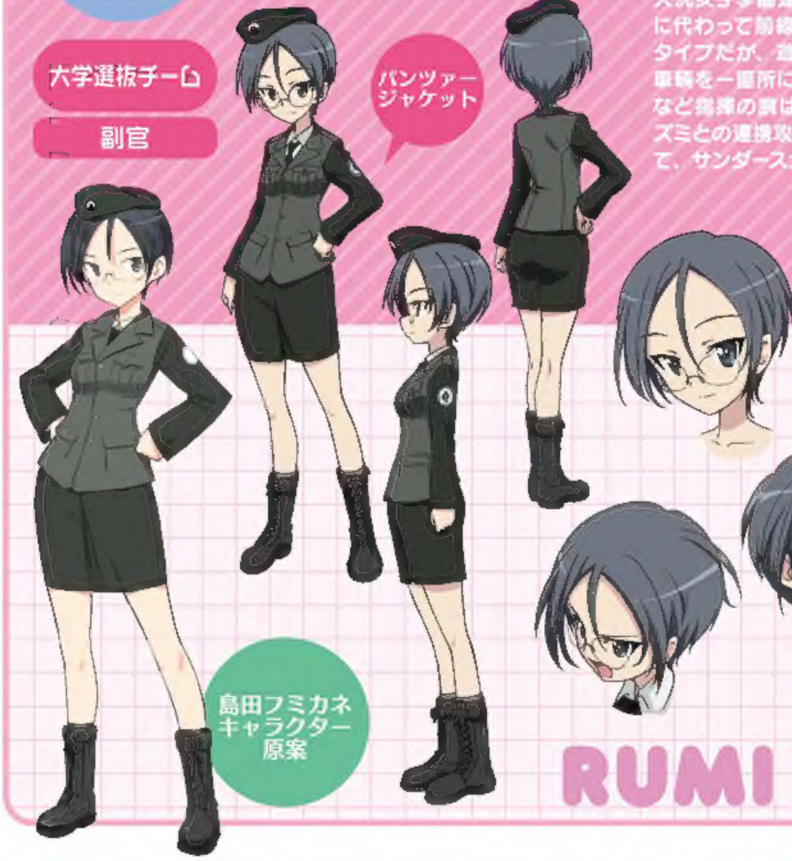


ルミ CV.中原麻衣

大学選抜チーム

副官

大洗女子学園連合チームとの決戦では、愛里寿に代わって前線の指揮を担当。熱くなりやすいタイプだが、遊園地跡では味方を囮に使って敵車輌を一箇所に追い込み、包囲網を完成させるなど指揮の腕は確か。試合後半ではメグミ、アズミとの連携攻撃「バミューダアタック」を使って、サンダース大学付属の3輌を撃破した。







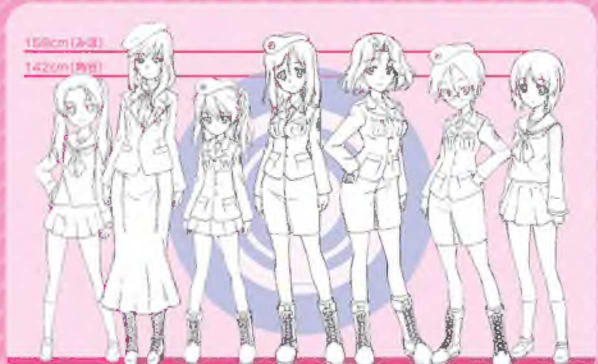
パーシング小隊長

大学選抜チーム

カール自走臼砲の護衛を担当した、M26パーシング隊の小隊長。突発的な事態に弱く、突然現れた継続高校チームの陽動に乗り持ち場を離れてしまう。結果的にカールを失う原因を作ってしまい、自身も継続高校チームに撃破された。



設定ギャラリー
キャラクター対比表❶



大学選抜チーム



知波単学園&継続高校

CHARACTER GUIDE 06

西 絹代

CV.瀬戸麻沙美

知波単学園

隊長

知波単学園の２年生で、第63回戦車道全国高校生大会後に戦車道チームの隊長となった。真面目で謙虚な好人物だが、思い込みが激しく早合点してしまいがちなところが欠点。大洗女子学園を優勝に導いたみほを同じ隊長として尊敬しており、コンビを組んで戦ったエキシビションマッチでは、みほの指揮に従って戦術などを学ぼうとしていた。だが、血気にはやるチームメイトたちを抑えきれず、自身もまた「後退」の指示を「突撃」と勘違いして突撃、撃破されてしまった。敗戦後は素直に自分のミスを認めみほに謝罪し、大学選抜チームとの試合では、突撃に対するこだわりを捨てて、湿原地帯の地形を利用したゲリラ戦を展開した。



西絹代役 瀬戸麻沙美



戦車道に対する「信念」を声に乗せて演じ切る！

――瀬戸さんは、今回の西絹代役で『ガルパン』初参加となりました。まずは作品の第一印象について聞かせてください。

『ガルパン』というタイトルは以前から耳にしたことはありましたが、内容についてはあまり存じ上げませんでした。今回劇場版に参加させていただくと決まったことがきっかけで作品に触れ、作中に登場する「戦車道」という聞き慣れない単語に興味を持つようになりました。『ガルパン』は不思議な説得力を持つ作品で、映像を見ていると、登場キャラクターたちがあまりにも自然に戦車に乗って戦っています。だから戦車の砲撃で建物を破壊するような非現実的なシーンがあるにもかかわらず、「戦車道って本当にあるんじゃないか？」という気になってくるんです。だからアフレコの時に思わず、以前から出演されているほかのキャストさんに「戦車道って、本当に現実にない活動なんですよね？」と確認をしてしまいました（笑）。

――アフレコの際に感じたことや印象に残っていることなどを教えてください。

アフレコの前に、音が入っていない状態のリハーサルＶＴＲを見せていただいたんですけど、迫力のある戦車戦に興奮しちゃいました！　この映像にきちんと音が加わったら、きっとものすごい映像になるだろうなと思い、ワクワクしながら収録に臨みました。アフレコ現場ではキャストさんの多さに圧倒されましたが、大洗女子学園のキャストのみなさんの安定感に助けられながら、楽しく集中した時間を過ごすことができました。すごく和やかで、みんなの結束感を感じる現場だったのですが、完成した作品にもそんな現場の空気感が表れていたような気がしています。

――では今回演じられた西絹代について、キャラクターの魅力と感じる部分はどんなところですか？

知波単学園の隊長を務めている西は時に厳しく時にやさしい、凛とした少女です。でもたまに早とちりをしてしまい、周りに迷惑をかけてしまうこともあります。決して完璧な隊長とは言えませんが、戦車道に対して全力で、つねに「前進あるのみ」という姿勢であるところが、西の一番の魅力だと思います。

――西を演じるにあたり、自分なりにこだわっていたポイントなどは？

西のまっすぐさ、戦車道に対する信念が声に乗ればいいなと思って、収録に臨みました。たとえばエキシビションマッチで早とちりをして失敗をしてしまい、お風呂でみほに対して謝罪の言葉を述べていたときも、その言葉に反省の色よりも、「次は必ずや成功させてみせます」という前向きな色を乗せられるよう意識しました。

――今回の西のセリフのなかで、とくに印象的だったものは？

「と・つ・げ・き」です（笑）。

――なるほど（笑）。そんな突撃一辺倒だった西ですが、劇中の大学選抜チーム戦で考えを改める場面もありましたね。

「突撃あるのみ！」という考えかたしかなかった西や知波単の隊員たちが、大学選抜チーム戦ではほかの可能性も鑑みてから突撃するという考えかたに変わったところは、彼女たちの成長を感じました。きっと彼女たちと同じく、戦車道を極めようとする同じ年頃の人たちと出会ったことで、西や隊員たちに新たな気付きや発見があったのだと思います。

――今回の西は、やはり大洗女子の西住みほに大きく影響を受けたと思います。瀬戸さんから見て、みほや大洗女子のメンバーの印象はどんなものでしたか？

みほは、かわいらしくて柔らかい雰囲気を持ちながらも、戦車道の試合ではつねに冷静な判断でみんなを引っ張っていくカッコいいリーダーです。だから、大洗女子のメンバーはみんなみほのことが大好きなんでしょうね。私は、「戦車道の試合で隊長としてみんなを指揮してほしい」なんて言われても、たぶん怖くて辞退しちゃうと思います（笑）。だからみほさんのことを本当に尊敬できます。

――劇場版で印象に残っているシーンを教えてください。

大洗女子学園が廃校の危機にさらされた際に、ケイがＣ－５Ｍに乗って駆けつけたシーンがすごく印象に残っています。機体の大きさと、行為の規模の大きさに圧倒され、とても感動したのを覚えています。

――では、キャラクターでは誰が強く印象に残りましたか？

継続高校のみなさんです。カール自走臼砲の護衛をしていたパーシング３輌を圧倒するシーンがすごかったですね。タイミングを見て的確に出撃する判断力や爆発的な行動のインパクトに圧倒されました。

――ちなみに、『ガルパン』に登場する高校のなかで、どこに入ってみたいですか？

プラウダ高校を選ぶと思います。今回のカチューシャ、ノンナ、クラーラのロシア語を交えての掛け合いがすごく好きなんですよ。見ていて一番「会話していておもしろそうだな」と思いました。

――最後に『ガルパン』ファンの読者にメッセージをお願いします。

西絹代として劇場版に参加することができてとてもうれしかったです。劇場まで足を運んでくださったみなさまには、とても感謝をしています。きっとみなさんはさまざまな角度から『ガルパン』を楽しんでいただけていると思いますが、私もたくさん楽しませていただきました。これからも、『ガルパン』がみなさんに愛される作品であり続けることを願っております。

福田

CV.



玉田

CV.

細見

CV.

池田

CV.

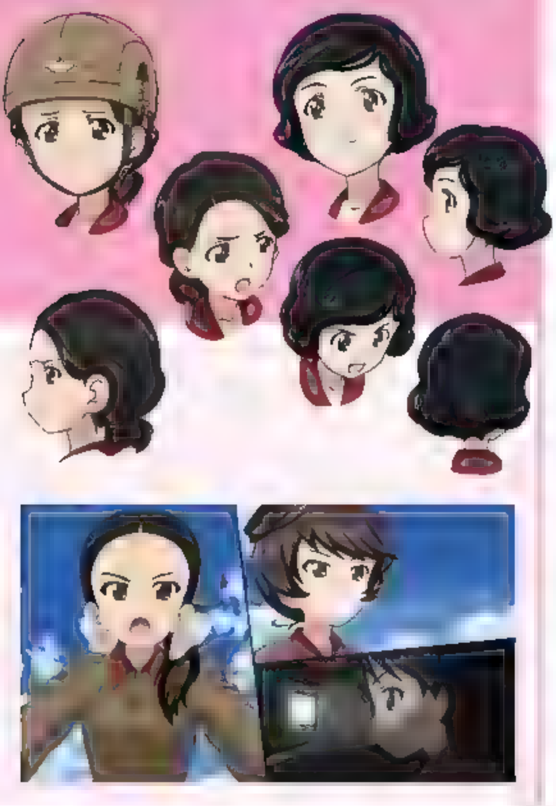


ローズヒップ CV.



浜田 CV.

寺本 CV.



クラーラ CV.



ミカ CV.



SPECIAL COMMENT ミカ役 能登麻美子

——『ガルパン』の第一印象は？

少女と戦車という組み合わせがおもしろいな、というのが第一印象でした。台本をいただくまでは、ほんわりしたシーンがたくさんあるのかと思っていたのですが、フタを開けてみたら、とにかく熱い戦車道!! バトルが詰まっていましたね。もっとゆるい感じを想像していたので、作品への印象が変わりました。

——ミカや継続高校チームの印象や演技のポイントなどを教えてください。

ミカはさらっと深遠なことを言う子なので、底知れない印象がありました。セリフのひとつひとつが、とても深くてどれもしみじみ心に入ってきました。でもフィンランド語を話すのは初めてだったので、ニュアンスを意識しながらアクセントに注意するのがなかなか難しく、苦戦してしまいました。

継続高校チームは、3人のキャラクターが全然違うのにチームとして成り立っている、その不思議なバランスがおもしろかったです。アキとの噛み合っているんだかいないんだかわからない感じの掛け合いは、個人的にとても好きでした。アキに何か言う時は、押し付けがましくなるのではなく、あくまで淡々と、風のように語るよう心掛けました。

——一番印象に残っているシーンは？

ラストで、アキの「戦車道には本当に人生の大切なことが詰まっているね」という言葉に対して、ミカが満足気に「だろう」と応えるシーンです。ミカの印象的なセリフで物語が締めくくられるということで結構緊張してしまいました（笑）。

アキ CV.



ミッコ CV.



アンチョビ CV.



SPECIAL COMMENT アンチョビ役 吉岡麻耶

――OVA『これが本当のアンツィオ戦です！』の感想を教えてください。

楽しかったです！ 勝敗は…そのアノですが…アンツィオは弱くない！強い！ということが証明されたと思いますし、熱い戦車戦やアンチョビを含めたアンツィオの校風など、それぞれのキャラクターの良さも増したと思います！

――アンチョビが「劇場版」にも出ると聞いた時は、どう思いましたか？

良かったね！ アンチョビ！ と思いつつ半信半疑……でした。また「寝過ごした！」なんてオチ付きの出番なのではないかと……台本をいただくまでドキドキでした。でも実際は大活躍で、やっぱりアンツィオは賢かったんだー！とうれしくなりました。戦車は火力と思われがちですけど、ナビゲーター役というのはチームプレイの要となるステキな役どころだったと思います。小さな戦車の中でカルパッチョ、ペパロニと仲よく話しているのも良かったですね。静と動の2人のキャラが心地良く、アンチョビとして存在できる居心地の良さを感じました。

――劇場版で印象に残っているセリフやシーンを教えてください。

セリフでは、カール自走臼砲に迫るシーンでの「あ゛ー、こっち見てるぞー！」です。アンチョビにとって怖いシーンなのに、クスッとしてしまいます。アンチョビのセリフは濁点が付きやすいのでは……と思っていたのですが、今回確信しました。シーンでは、サンダースのケイが大洗女子の戦車を預かりに来てくれるところ。再び廃校の危機を迎え悲しみに包まれる中、仲間が来てくれたことに心強さを感じ感動しました。

CHARACTER GUIDE 15

カルパッチョ

CV.



CARPACCIO

ペパロニ

CV.



CHARACTER GUIDE 16

アンツィオ高校 隊員たち



CHARACTER GUIDE 17

児玉七郎

CV.



CHARACTER GUIDE 18

島田千代

CV.



CHARACTER GUIDE 19

役人

CV.



CHARACTER GUIDE 20

設定ギャラリー

キャラクター対比表②





いずれ、みほとまほが協力して
お母さんと戦う展開を見たいです！

西住みほ役　西住まほ役

渕上 舞＆田中理恵



Profile　ふちがみまい●5月28日生まれ、福岡県出身。主な出演作は、『ドキドキ！プリキュア』（四葉ありす／キュアロゼッタ役）、『蒼き鋼のアルペジオ -アルス・ノヴァ-』シリーズ（イオナ役）、『暗殺教室』シリーズ（潮田渚役）など。

Profile　[illegible]●1月[illegible]は、『ロー[illegible]シ[illegible]ズ（マリア役）[illegible]

テレビシリーズとは違う やさしいまほの姿に驚き!?

――劇場版はみほとまほが協力し、大学選抜チームという強敵と対決する展開でした。初めてシナリオを読んだときのお気持ちはいかがでしたか？

田中　本当にうれしかったです。テレビシリーズで初めてまほが登場したときは、みほに対してすごく冷たくて、姉妹なのに相容れない敵同士みたいな雰囲気でした。それが全国大会決勝戦で戦ったことでわだかまりが解けて、次は一緒に強敵と戦う、というのはストーリーとしても熱い展開ですし、まほを演じていた立場としてもうれしいものでした。台本をもらった時から、早く映像を見たいと思って完成を楽しみにしていました。

渕上　私は劇場版の制作が発表されてからずっと、プロデューサーの杉山（潔）さんに「どんなストーリーになるんですか？」って聞いていたんですけど、「巨大アライッペ（大洗町の公式イメージキャラクター）と戦うんだよ」とかウソばかり言われていたんです（笑）。結局台本をもらったときに初めて今回のストーリーを知ったんですけど、これまでのライバルたちと一緒に戦う展開には驚きました。とくにまほは、テレビシリーズではものすごく強大な存在だったので、「まほが仲間になったら、どんな相手でも絶対に負けないだろうな」と心強く感じました。

――アフレコの印象や、劇場版の演技で意識したところは？

田中　じつは私は、スケジュールの都合でひとりで別収録をしていたんです。私が収録したときは、まだみんなのアフレコが始まっていなかったので、だいぶ探り探りやっていました。まほはずっと演じてきた役なので、１からキャラクター作りに悩むということはなかったんですけど、劇場版ではこれまでよりも柔らかい面を多く見せるので、少しやさしい感じを出すようにしました。

渕上　みほについては、とくにテレビシリーズと変えた部分はなくて、自然にやらせてもらった、という感覚が強いです。ただ、完成した映像を見た際に、まほが芯の強さを残しつつも私が想像していた以上にやさしい雰囲気だったので、テレビシリーズからの変化に驚きました。

田中　テレビシリーズで、まほがみほに対して冷たく接していたときは、演じている私としても辛かったんです。「姉妹なんだからもっと仲良くしてほしい」って、ずっと思っていたんです。でもいまにして思えば、まほ自身も辛かったと思うので、劇場版でみほと一緒に戦うことができたときは、彼女自身すごくうれしかったでしょうね。だから演技でも、うれしそうに思っている感じを前面に出すようにしたんです。大学選抜チームとの試合前に作戦会議をしていたとき、大隊長のみほを一生懸命立てようとしている姿がよかったですね。あそこは自分でも「かわいいな」って思いながら演じていました。

渕上　個人的には、テレビシリーズの冷たい雰囲気のまほも好きなんですけどね。私はカッコいいものが大好きで、黒いパンツァージャケットがよく似合うまほにずっと憧れていたんです。田中さんの演技も大好きなので、声優として「いつか私もまほみたいなカッコいいお姉さんを演じたい！」と憧れています。

田中　ありがとうございます！　私もみほのことは大好きで、テレビシリーズで初めて見たときから、見た目はふわっとしてかわいらしいイメージなのに、いざ試合になるとしっかりした面を見せるというギャップにグッと来ていました。だからまほがみほを目に入れても痛くないほどかわいいって思っている気持ちが、とてもよくわかるんですよ。私もまほと同じように、「かわいい妹を傷つける者は誰だろうが許さない！」って思いながら演じていました（笑）。

――劇場版ではまず、みほが転校手続きの書類にハンコをもらうため実家に戻るシーンで、姉妹の交流がありました。あのシーンの印象を教えてください。

田中　私は、今回の劇場版ではあのシーンが一番好きなんです。戦車道の試合ではなく、普段のみほとまほの姿を見たいと思っていたので、すごくほっこりしました。まほとしては、みほが実家に戻ってきてくれてうれしかったと思うんです。だから、みほのお願いには最大限協力してあげたいって思って、お母さんのハンコを取ってきてあげたんでしょうね。

渕上　私、お母さんのハンコを持ち出した時に、まほが口に指をあてて「しーっ」ってするところが好きなんですよ。あそこのまほがすごくかわいくて！　劇場版のまほがテレビシリーズの冷たいイメージとはちょっと違うんだなと感じた瞬間でした。

田中　あそこは私も、意外に思った瞬間でした。黒森峰女学園のメンバーの前ではいつも厳格そうにしているイメージがあるのに、みほの前だとあんなにふわっとした表情を見せるんですよね。きっとお母さんにすごく厳しく育てられてきたから、みほの存在はまほにとって癒やしだったと思うんです。だからみほのことが大切で、全力で守ってあげているんでしょうね。

渕上　あのシーンでは、幼い頃のみほとまほの回想も印象に残りました。みほとまほがすごく無邪気に遊んでいるところが、かわいかったですね。まほはすごくボーイッシュだったので、どちらかというとお兄ちゃんみたいに見えました。

田中　まほは幼い頃からあんな感じなんですね。それは想像どおりだったんですけど、まほの私服はいかにも田舎の女の子みたいな素朴なものだったので、ちょっと意外でした（笑）。クマがプリントされたエチケットポーチを持っていますけど、もしかしたらまほはかわいいものが好きなんですかね？

渕上　描写はなかったですけど、もしかしたらまほの部屋もみほの部屋みたいにぬいぐるみがいっぱいあったりするかもしれませんね（笑）。まほが、ボコのことをどんなふうに思っているのか気になります。服装といえば、大学選抜チームとの試合前にまほが大洗女子学園の制服を着て出てきたのは衝撃でした。かわいいんですけど……なんか違和感というか、まほにはやっぱり黒い服のほうが似合うなって改めて思いました。

田中　私もあそこは違和感バリバリで、「コスプレしているのかな？」って思っちゃいました（笑）。

言葉がなくとも通じ合う2人の様子が印象的！

――では次に、みほとまほが共闘した大学選抜チームとの試合について、感想を聞かせてください。

渕上　アフレコは画が完成していない時点でやっていたので、実際の戦車の動きとかがどうなるのか楽しみにしていたんですけど、さすが劇場版ということで想像以上のクオリティでした。とくに、ウサギさんチームが観覧車を使って仲間の危機を救うシーンは、「いったい何が起きているんだろう？」と思いながらアフレコをしていたので、実際に映像を見たときはあまりの迫力に衝撃を受けました。

田中　戦車の動きが、迫力ありましたね。想像していたよりもスピード感があって、カッコいい映像でした。個人的には、最後にみほとまほが愛里寿と戦うところとか、セリフがなく砲撃音とかだけで表現されているシーンの数々が印象に残っています。

渕上　『ガルパン』って、映像だと口は動いているけどセリフは入っていないシーンがけっこう多いんですよ。声優としては、映像でキャラクターが口をパクパクしていると、「何かセリフをいれなきゃ」って考えてしまうのですが、いざ完成した映像を見てみると「セリフなしのほうがカッコいいな」って思います。『ガルパン』の場合、けっこう重要なシーンでセリフなしにすることが多いんですけど、今回は一番盛り上がるクライマックスのシーンが、セリフがほとんどなかったので、私も印象に残りました。

田中　最後に愛里寿を倒すために2人が連携するところは、セリフがなくても、みほとまほが通じあっている様子が伝わってきました。下手にセリフを入れないことで、みほとまほの絆の強さを印象づけられたのかなと思っています。

渕上　でも、最後にⅣ号戦車とセンチュリオンが相討ちになるという展開は意外でした。私はてっきり、主人公だからⅣ号戦車が最後に残るという筋書きを予想していたので、Ⅳ号戦車から白旗が上がるという展開にはゾクッとしました。

田中　私としては、まほがおいしいところを持っていってしまっていいのかなって気持ちが少しだけありました（笑）。でもやっぱりあれは、2人で勝ち取った勝利だと思います。

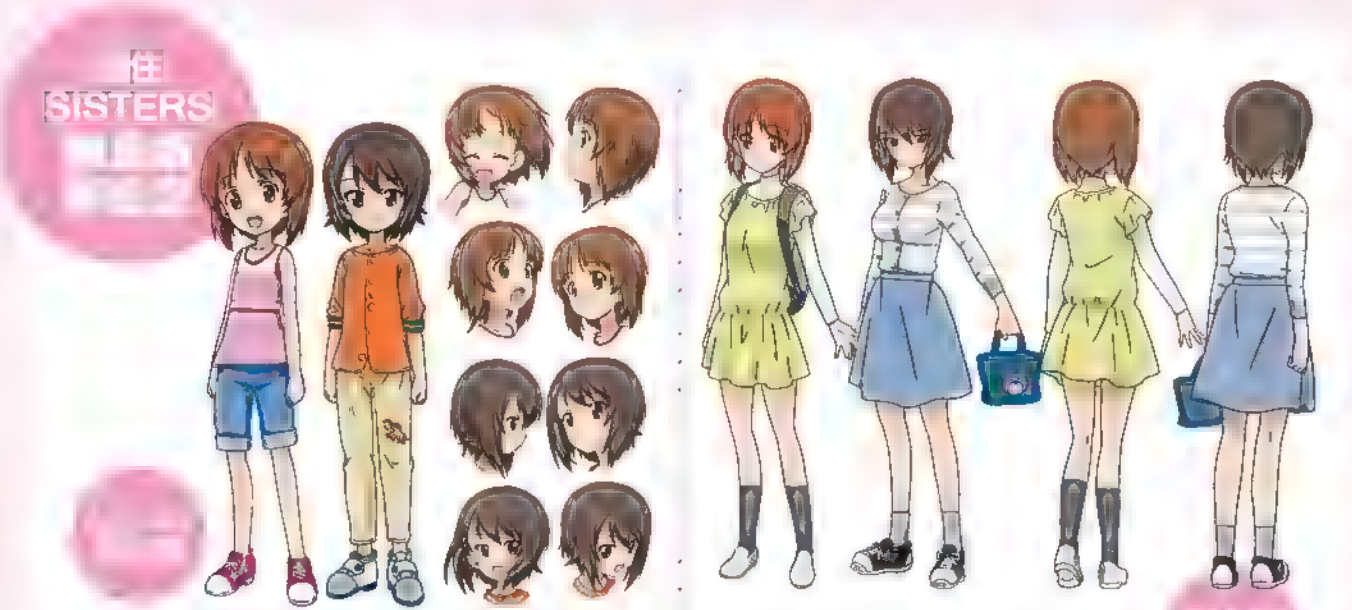
渕上　それは本当にそう思います。愛里寿は強い相手でしたので、今回の勝負はまほがいないと勝てませんでした。

――愛里寿は、今回の劇場版から登場した西住流のライバル・島田流の後継者です。愛里寿や島田流についての印象はいかがでしたか？

渕上　西住流以外の流派が出てくるのは初めてだったので、作品世界の広がりを感じました。西住流はいかにも質実剛健ですけど、島田流はちょっと派手な感じがして、そんな流派ごとの違いもおもしろかったです。あと大学選抜チームとの試合が決まった時の、お母さん同士のちょっと大人な雰囲気の会話が印象に残っています。

田中　あれはすごかったですね。表向きはなごやかに会話していましたけど、裏ではものすごいライバル意識を秘めているんだろうなってことが、画面を通じてひしひしと伝わってきました。

渕上　でも、みほと愛里寿は仲よくなれそうでよかったです。みほはそんなに積極的なほうじゃないですけど、ボコが好き、という共通点があるおかげで話しやすいのか、愛里寿に対してはお姉さんっぽく接し



▲幼少期のみほは元気で明るい表情が多く、現在よりも活発な少女だったことがわかる。まほはボーイッシュな雰囲気だが、笑顔はとても柔らかくやさしげだ

▲みほとまほが熊本の実家に戻ったときに着ていた私服。まほは犬の散歩に出ていたため、クマのアップリケがプリントされたエチケットポーチを持っている

ています。ボコを通じた2人の交流は、とても心温まるものでした。

田中　まほの視点からみたら、みほと愛里寿が仲よくしているのは複雑かもしれません。何かをきっかけに交友関係を増やし成長していくのはうれしいけど、愛里寿に対してジェラシーを感じちゃう……みたいな（笑）。でも基本的には、みほがうれしいことは私もうれしい、みたいなスタンスだと思いますけど。

——エピローグでは、試合を終えたみほとまほが何かを話しているようなシーンがありました。あそこもセリフのないところでしたが、2人はどんなことを話していたと思いますか？

渕上　私たちも何も聞かされていないので、あそこは見た人がそれぞれ想像するシーンだと思いますけど、私は最初まほがみほに「黒森峰女学園に戻ってきてほしい」と言っているのかなと思っていました。でもみほが黒森峰女学園に戻ったら、また西住流の名に縛られて自由な戦車道ができなくなることもわかっているから、そこまでは言わずに「また一緒に戦おう」くらいに留めているかもしれませんね。

田中　私は、まほの中では「みほを自由にさせてあげたい」という気持ちが強いので、たぶんまほはみほを黒森峰女学園に戻そうとせず、これからも黒森峰女学園の隊長という立場でみほに協力していくと思います。本当は一緒にいたいでしょうけど、みほのことを考えたらそれが一番ですからね。最後の固い握手には、まほの妹を思ういろんな気持ちが込められているんだろうなって感じました。

みほの最終目標は母のしほを超えること!?

——劇場版の物語を経て、今後のみほとまほはどうなっていくと思いますか？　渕上さん、田中さんの考えを聞かせてください。

田中　まほとしては、みほとお母さんの間の軋轢をどうにかしたいと思っているでしょうね。みほの戦いかたは西住流としては邪道で、だからお母さんもいっそうみほのことを認められなくなっちゃっているのかもしれません。けど、流派のこととか関係なく、家族としてきちんとみほの存在を認めてあげてほしいと思っているから、まほはみほにいろいろ協力してあげているんだと思います。

渕上　お母さんも、大洗女子学園の廃校撤回のために動いてくれていましたし、もしかしたら心のなかではみほを認めているのかもしれません。みほが実家を訪ねてきたときも、絶対にわかっていて黙認したと思うんです。最終的には、みほとお母さんがちゃんと和解してくれたら私としてもうれしいです。

田中　ちゃんと和解してくれたら、まほもお母さんの目を気にせず、大手を振ってみほのことをかわいがれますね（笑）。でも、どうすれば和解してくれるのか……。

渕上　私はもう、みほとまほが協力してお母さんと戦って勝つしか方法がないと思います！

田中　なるほど。でもお母さん、メチャメチャ強そうです。演じられている冬馬由美さんも、大先輩でものすごいオーラのある方なので、そんなイメージがあります。2人で戦っても勝てそうなビジョンが見えないですね（笑）。

渕上　でも、みほとお母さんの問題はいずれどうにかしなくてはいけません。その手段として、みほはお母さんを乗り越えることが必要だと思うんです。戦車道全国高校生大会や今回の大学選抜チームとの戦いで、自信がついてきていると思うので、勝っても負けてもいいですから、お母さんに自分がこれまで培ってきたものを見せつけてほしいです。

田中　たしかに。もしかしたら、お母さんも一度戦ったら、まほみたいにデレデレになるかもしれませんしね（笑）。私もぜひ、その展開は見てみたいです。

——お話、ありがとうございました。最後に今回の対談の感想をお願いします。

田中　じつはテレビシリーズのアフレコでは、渕上さんとそんなにおしゃべりする機会がなかったんです。あのときはみほとまほに距離感があったので、役作りの上でも渕上さんとあまり話していなかったんですよ。だから、今回はこうして2人で『ガルパン』を語り合う機会をいただけて本当にうれしかったです。

渕上　私もうれしかったです！　できれば、今後は大洗のイベントでもご一緒できたらいいですね。大洗はステキなところなので、ぜひ田中さんにも大洗の魅力を知っていただきたいです。

田中　じつは以前から、SNSとかで『ガルパン』のイベント写真を見るたびに、「おもしろそうだな」って思っていたんですよ。大洗はいい町だと聞いているので、ぜひ行ってみたいです。イベントに出るなら、やっぱりみほ＆まほという形で出たいですね。黒森峰女学園のチームメイトのみなさん、ごめんなさい！（笑）

渕上　では、田中さんとの共演が実現するよう、偉い人たちにお願いしておきます（笑）。ファンのみなさんは、劇場版はひと区切りつきましたが、これからもイベントなどでご一緒できる機会があると思いますので、今後ともよろしくお願いいたします。

西住SISTERS 劇場版 シーンプレイバック



▲みほとまほの幼少期の回想は、ノスタルジックなBGMに乗せセリフなしで描かれた。みほは少し内気な現在と違い、昔は勝ち気で無邪気だったことが見て取れる。まほは当たり付きアイスの当たり棒をみほにあげるなど、昔から妹思いのお姉ちゃんだったようだ



▲エンディングロールのなかで描かれた、西住姉妹の水入らずの会話[illegible]内容はわからないが、2人とも満面の笑顔で語り合っているのはわかる。まるで、子供の頃の2人のように……。そんな2人を見つめるあんこうチームの4人も笑顔をうかべていた



テレビシリーズをおさらい!/

3分ちょっとでわかる!! ガールズ&パンツァー

GIRLS und PANZER

劇場版の本編上映前に流れたショートムービーは、
本編を視聴するために必要な知識を
ギュッと詰め込んだもの。
ここでは、みほたち5人の会話を
全文掲載でお届けするぞ。

みほ　みなさん初めまして。初めてじゃない方は、おひさしぶりです。大洗女子学園戦車道の隊長 西住みほです。今日は、これから始まるお話の前に、みなさんと一緒に今までのことを振り返ってみたいと思います。よろしくお願いします。

みほ　熊本の黒森峰女学園から大洗女子学園に転校したわたしは、同じクラスの武部沙織さん、五十鈴 華さんとお友達になりました。

沙織　みぽりん、いつもあわあわしてておもしろかったから声かけちゃった。

華　そうでしたね。

みほ　沙織さん!/　華さん!/

優花里　そしてその運命の出会いをきっかけに……。

みほ　優花里さん!/

優花里　長らく行われることのなかった、大洗女子学園の戦車道が復活したのであります!/

みほ　麻子さん!/

麻子　で、私も戦車道に巻き込まれてしまった。

沙織　でも麻子のおかげで助かったよね。

みほ　戦車道というのは、世界中で女子のたしなみとして受け継がれている伝統的な文化で、礼節があって、しとやかで慎ましく、りりしい乙女を育成することを目指した武芸なんです。

華　今ではマイナーな武芸とされていますが、昔は華道・茶道・戦車道と並び称されるくらいで、女の子が優しくたくましく、心身ともに健やかで美しくなれるみたいですよ。

優花里　素晴らしいです!/　たくましい戦車とうるわしい乙女の組み合わせ……この世で最高のカップリングです!/

みほ　実際の試合は、複数の戦車で編成した2つのチームに分かれて行います。試合の形式には2通りあって、ひとつは殲滅戦。

沙織　相手の戦車を全部やっつけちゃえば勝ちなんだよね。

みほ　もうひとつが、フラッグ戦です。

優花里　各チーム1輌ずつフラッグ車を決めて、そのフラッグ車を先に撃破したチームの勝ち、ですね。自分のチームのフラッグ車を守りながら相手のフラッグ車を攻撃する、という作戦が必要になります。

麻子　一発逆転もあるということだ。

みほ　試合には実弾を使いますが、戦車内は特殊なカーボンで保護されているので大丈夫です。

華　実弾を撃つのは、今でもドキドキします。

みほ　こんなふうに、戦車道はみんなで協力してがんばる武芸なんです。

沙織　男子にモテモテになるらしいから、女の子はみんなやったほうがいいよ!/

みほ　大洗女子学園には、ここにいるわたしたちあんこうチームの5人の他にもいくつかチームがあります。

みほ　頼れる生徒会、カメさんチーム。

優花里　戦車道を通してバレー部復活を目指すアヒルさんチーム。

華　歴史のうんちくにたけたカバさんチーム。

沙織　かわいい後輩たちのウサギさんチーム。

麻子　大洗の風紀を守る、カモさんチーム。

華　ネットの中では戦車戦エース、アリクイさんチーム。

沙織　戦車の整備はお任せ、レオポンさんチーム。

麻子　いずれ劣らぬ、個性豊かな戦車と選手ですね……zz

沙織　寝ながら言わないの。

みほ　練習試合を経て全国大会に出場したわたしたちは、強豪校を相手に苦戦したり……ノリと勢いに翻弄されたり……試合の途中で、優勝しないとわたしたちの学校が無くなってしまうということを知ったり……いろいろなことがありましたが、なんとか決勝戦にたどり着き……わたしが元いた学校、お姉ちゃんとの試合に勝って、全国優勝を果たしました。こうしてわたしたちは、大洗女子学園を廃校の危機から守ったのでした。ふぅ……ちゃんと説明できたかな?

優花里　完璧です!/

麻子　問題ない。

華　よろしいかと。

沙織　がんばったねみぽりん♪

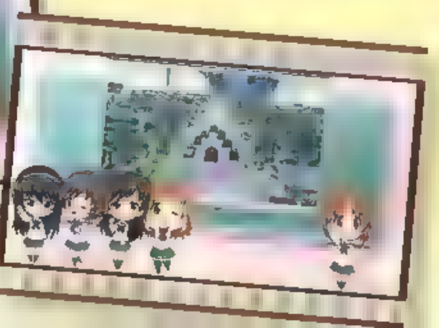
みほ　よかった。

みほ　それではお待たせしました。これからいよいよ本編が始まります。戦車道の試合の心構えと同じように最後までゆっくりと落ち着いて見てくださいね。

みほ　せーの。

全員　パンツァーフォー!/







EPISODE GUIDE

第1章 大洗女子学園 優勝記念エキシビションマッチ

01. ゴルフ場の攻防は意外な展開に

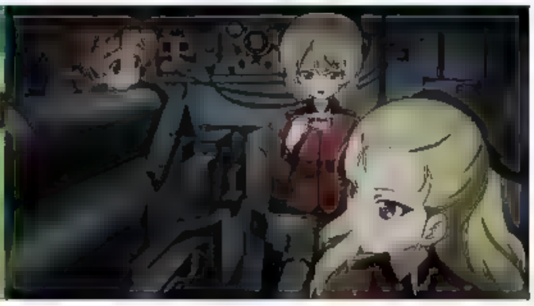
16話 | 16話

第63回戦車道全国高校生大会に優勝した大洗女子学園は、優勝記念のエキシビションマッチで知波単学園とコンビを組み、聖グロリアーナ女学院&プラウダ高校チームと対戦する。大洗女子は序盤、相手フラッグ車のチャーチルをゴルフ場のバンカーを利用して追いつめるも、知波単の車輌が勝手に突撃してしまい包囲網が総崩れ。チャーチルに逃げられ、大洗女子は最大のチャンスを逃してしまう。

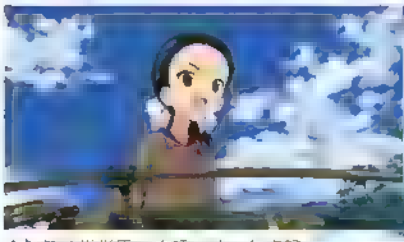


みほは包囲網を完成させ、ダージリンを追い詰める





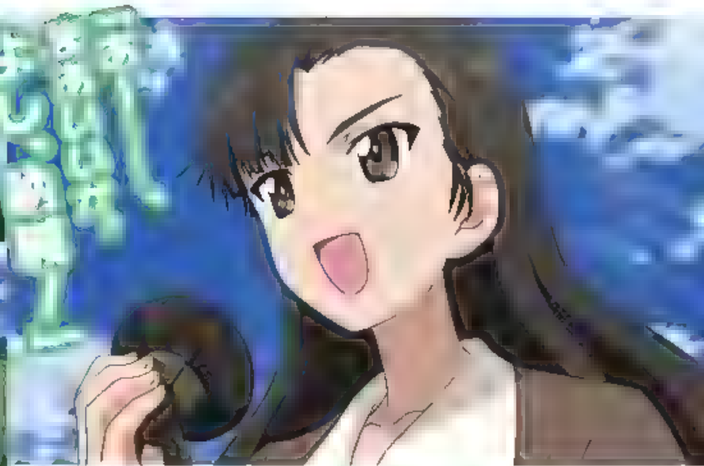
◀[illegible]





▲▶[illegible]



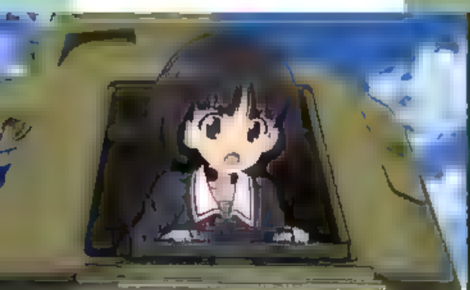


功を焦った知波単学園チームが突撃を開始

包囲網は崩され、一気に形勢は逆転する

▶[illegible]









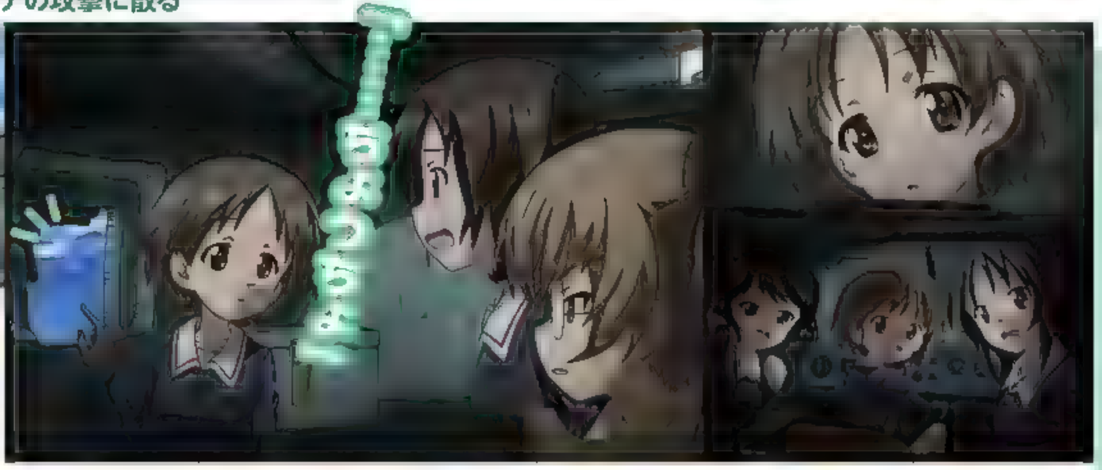
ウサギさんチーム、ノンナの攻撃に散る

02. 戦いの舞台は大洗市街へ

10 | 14

プラウダの主力部隊と合流したダージリンは、快速を誇るクルセイダー隊にⅣ号戦車の追撃を命じる。大洗市街へ入ったみほは、チームを2つに分けた遊撃戦を展開しダージリンを孤立させようとするが、ダージリンはみほの狙いを看破。プラウダと連携し、Ⅳ号戦車に狙いを絞り追い詰めていく。だがこれもみほの作戦のうちで、みほは自分のピンチを演出しながら反撃の機会をうかがっていたのだ。









あんこうチーム
一気にクルセイダー3輌を撃破！



肴屋本店でクラーラ車とローズヒップ車が衝突！



03. 街中をめぐる遊撃戦が展開

みほたちあんこうチームが追手のクルセイダー3輌を撃破するなどの活躍を見せたおかげで、戦況は五分五分に。市街に展開する大洗女子のメンバーたちも、立体交差点や立体駐車場を利用するなど、地の利を活かした遊撃戦で活躍を見せた。その後、カメさんチームから「ダージリンのフラッグ車を発見した」と報告を受けたみほは、追手のカチューシャを振り切り海岸付近へ移動する。

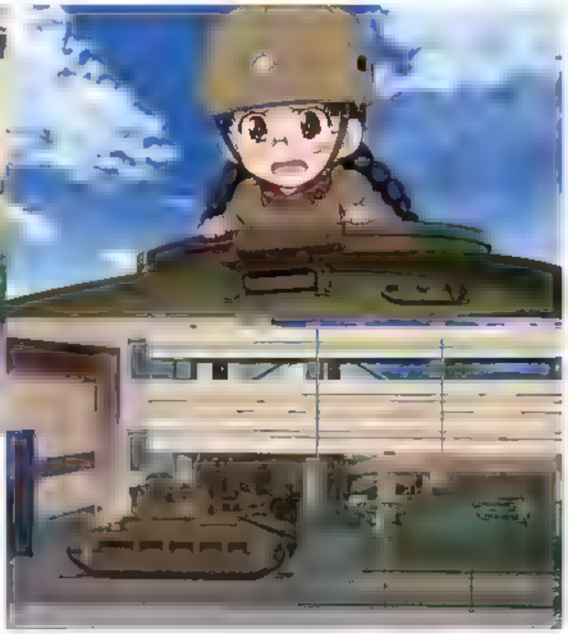




カバさんを倒したT-34/76をカモさん&カメさんが協力して撃破



福田はアヒルさんと協力してルクリリ車へフェイント攻撃！



みほは神社の階段を利用してカチューシャの追跡を振り切る





04. 戦いは海岸付近で決着!

6分 | 5秒

両チームがフラッグ車を追撃し、残存車輌はすべて大洗海岸に集結。みほはダージリンとの一騎打ちを狙い追走するが、ノンナ搭乗のIS-2などに妨害され、チャンスを逃してしまう。一方ダージリンは、一気に決着を付けるためカチューシャに連携攻撃を要請。カチューシャのT-34/85を盾にしながらⅣ号戦車を砲撃し、撃破するのだった。こうして試合は聖グロリアーナ&プラウダの勝利で幕を閉じた。





みほは海岸付近で残る仲間と合流を図る

◀▲カチュ[illegible]の指示を受け[illegible]は[illegible]2方向[illegible]を[illegible]へ向かう[illegible]の残[illegible]戦[illegible]

プラウダの秘密兵器KV-2は無念の横転

▼▶海に隠れ攻撃の機会をうかがっていたニーナが搭乗するKV[illegible]が海岸に到着するのを見て上陸。だが[illegible]

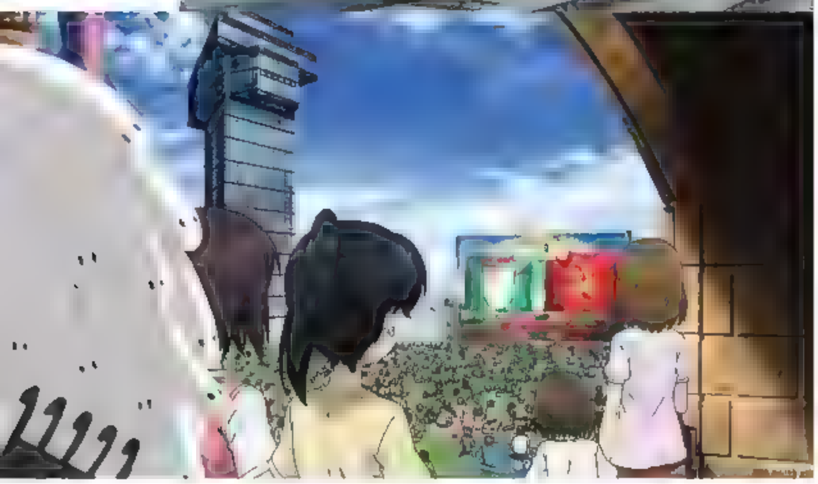




ダージリン&カチューシャの連携であんこうを撃破!

▼「[illegible]参上ですわ」のセリフと共に戦線に復帰した[illegible]撃破され[illegible]。あん[illegible]を[illegible]









継続高校のミカとアキは試合を静かに見守っていた

▲継続高校[illegible]ミカとアキは[illegible]試合[illegible]参加[illegible]ため[illegible]



エキシビションマッチ戦況図

大洗女子学園&知波単学園 VS 聖グロリアーナ女学院&プラウダ高校

大洗町を32輌の戦車が縦横無尽に駆け巡ったエキシビションマッチ。どこで、どの車輌が撃破されていったのかを、わかりやすくまとめてみた。地図と照らし合わせながら、試合の流れを追ってみよう。

①大洗ゴルフ倶楽部

Ⅳ号戦車(あんこう)がマチルダⅡを撃破	16輌 vs 15輌
??(車輌不明)がマチルダⅡを撃破	16輌 vs 14輌
マチルダⅡ(ルクリリ車)が九七式・57mm砲を撃破	15輌 vs 14輌
チャーチル(ダージリン車)が九七式・新砲塔を撃破	14輌 vs 14輌
チャーチル(ダージリン車)が九七式・新砲塔(玉田車)を撃破	13輌 vs 14輌
マチルダⅡ(ルクリリ車)が九七式・57mm砲を撃破	12輌 vs 14輌
マチルダⅡ(ルクリリ車)が九七式・57mm砲を撃破	11輌 vs 14輌
T-34/76が九七式・新砲塔を撃破	10輌 vs 14輌

②大勘荘前

IS-2(ノンナ車)がM3中戦車リー(ウサギさん)を撃破	9輌 vs 14輌

③大洗町役場付近

Ⅲ号突撃砲(カバさん)がT-34/76を撃破	9輌 vs 13輌
ポルシェティーガー(レオポンさん)がT-34/85を撃破	9輌 vs 12輌
三式中戦車(アリクイさん)がT-34/76を撃破	9輌 vs 11輌
IS-2(ノンナ車)が九七式・57mm砲(西車)を撃破	8輌 vs 11輌
IS-2(ノンナ車)がポルシェティーガー(レオポンさん)を撃破	7輌 vs 11輌

④おか亭前

Ⅳ号戦車(あんこう)がクルセイダーを撃破	7輌 vs 10輌

⑤美容院前

Ⅳ号戦車(あんこう)がクルセイダー(バニラ車)を撃破	7輌 vs 9輌

⑥若見屋交差点付近

Ⅳ号戦車(あんこう)がクルセイダー(クランベリー車)を撃破	7輌 vs 8輌

⑦肴屋本店付近

T-34/85(クラーラ車)、クルセイダー(ローズヒップ車)に激突され行動不能	7輌 vs 7輌

⑧大洗サンビーチ付近

T-34/76がⅢ号突撃砲(カバさん)を撃破	6輌 vs 7輌

⑨潮騒の湯付近

B1bis(カモさん)がT-34/76を撃破	6輌 vs 6輌

立体駐車場

九五式軽戦車(福田車)がマチルダⅡ(ルクリリ車)を撃破	6輌 vs 5輌

⑩大洗ホテル付近

KV-2(ニーナ車)、横転し行動不能	6輌 vs 4輌
T-34/85(カチューシャ車)が三式中戦車(アリクイさん)を撃破	5輌 vs 4輌

⑪大洗海岸

IS-2(ノンナ車)がB1bis(カモさん)を撃破	4輌 vs 4輌

⑫アクアワールド付近

ヘッツアー(カメさん)がクルセイダー(ローズヒップ車)を撃破	4輌 vs 3輌
Ⅳ号戦車(あんこう)がT-34/85(カチューシャ車)を撃破	4輌 vs 2輌
チャーチル(ダージリン車)がⅣ号戦車(あんこう)を撃破	3輌 vs 2輌

残存車輌

チャーチル(ダージリン車)、IS-2(ノンナ車)
ヘッツアー(カメさん)、八九式中戦車(アヒルさん)
九五式軽戦車(福田車)

第2章

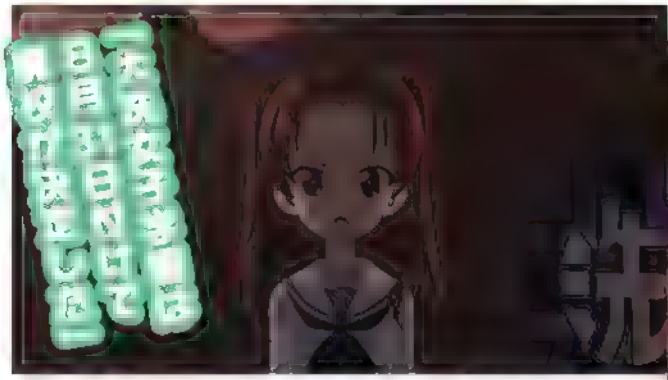
01. 試合後にもたらされた非情な宣告

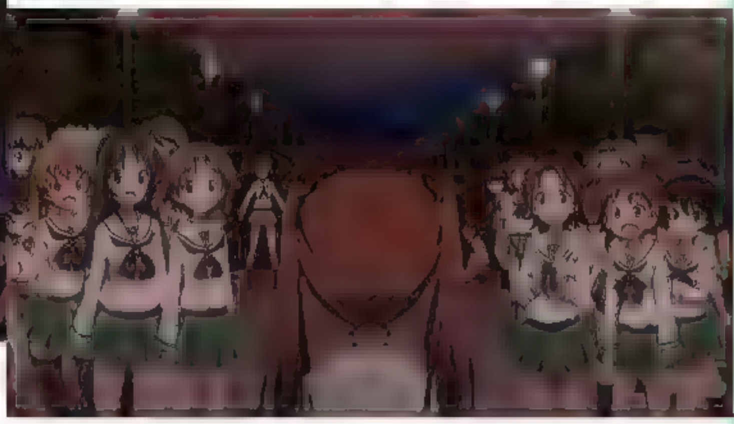
エキシビションマッチを終えた各校の生徒たちは、大洗町内の温泉施設で試合の疲れを癒やしていた。学校の枠を越えて同じ湯につかることで、さらに絆を深める一同。だが、学園艦に帰った大洗女子の生徒たちに、衝撃の事実が告げられる。「大洗女子学園の廃校が決定した」と。戦車道全国大会に優勝すれば廃校は免れるはずだったのだが「確約ではなかった」の一言であっさり裏切られてしまう……。

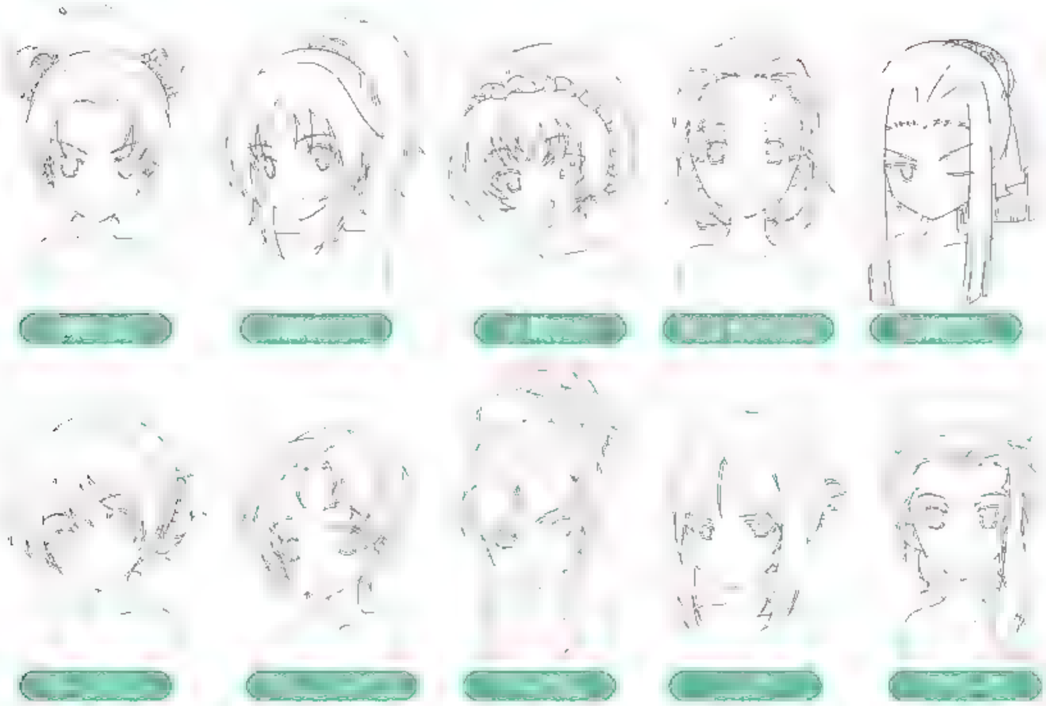
試合後はみんなで温泉に入って交流



廃校決定に憤るみんなだったが……







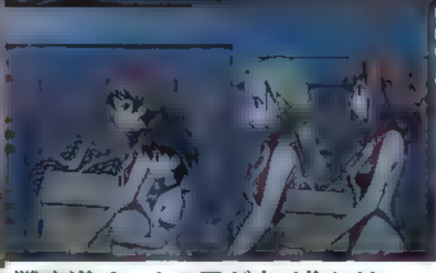


02. 学園艦との悲しい別れ

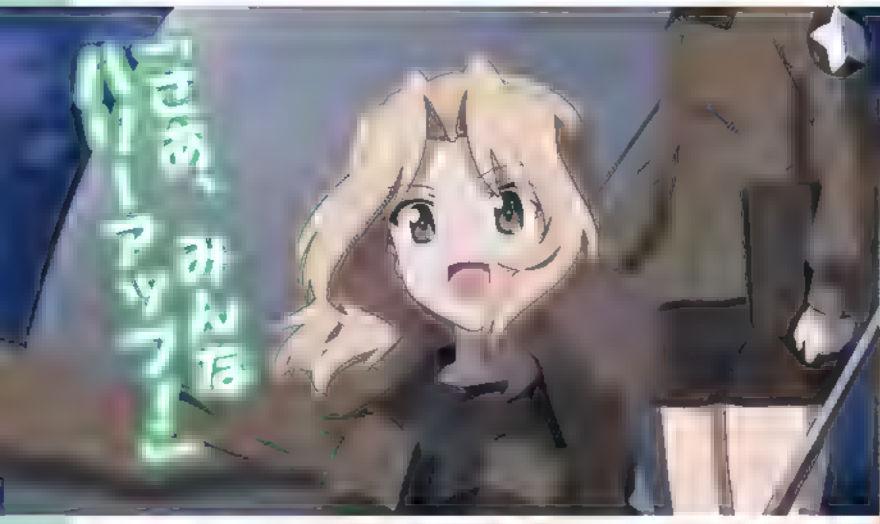
生徒たちは廃校に納得できず「最後まで抵抗する」と息巻いたが、「抵抗したら一般の人たちの再就職を斡旋しない」と脅され、退艦命令に従うことに。だが戦車まで失いたくないと思った杏は、サンダースのケイに頼んで「紛失」という名目で戦車を預かってもらう。そして翌日、廃艦処理が決まって大洗港を離れていく学園艦を、みほは涙を必死にこらえて見送るのだった。

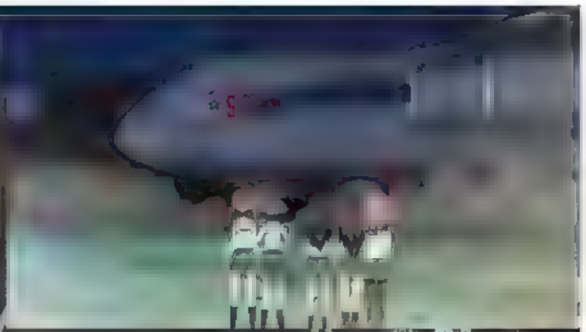






戦車道チームの足が向く先には……

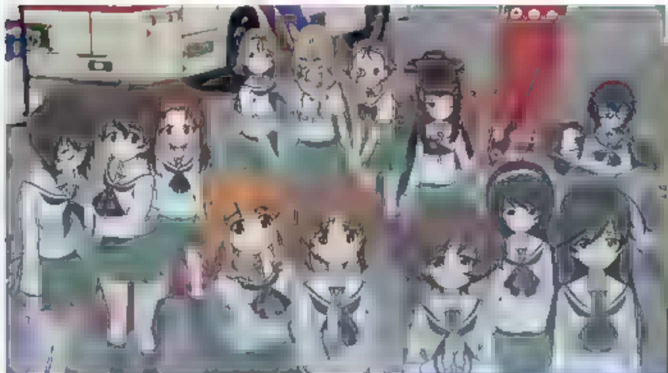






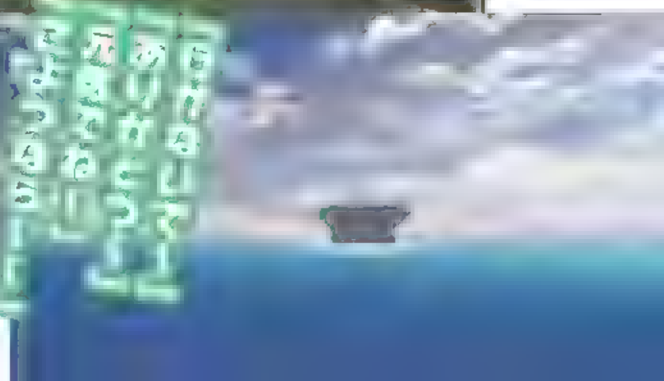
ケイの力を借りて戦車を守り切る

そして、学園艦との別れの時がやってきた



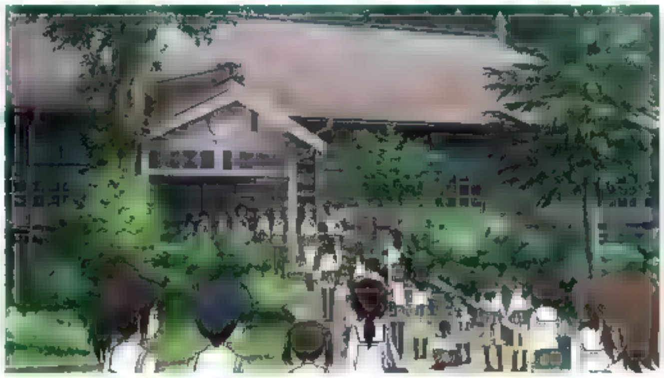






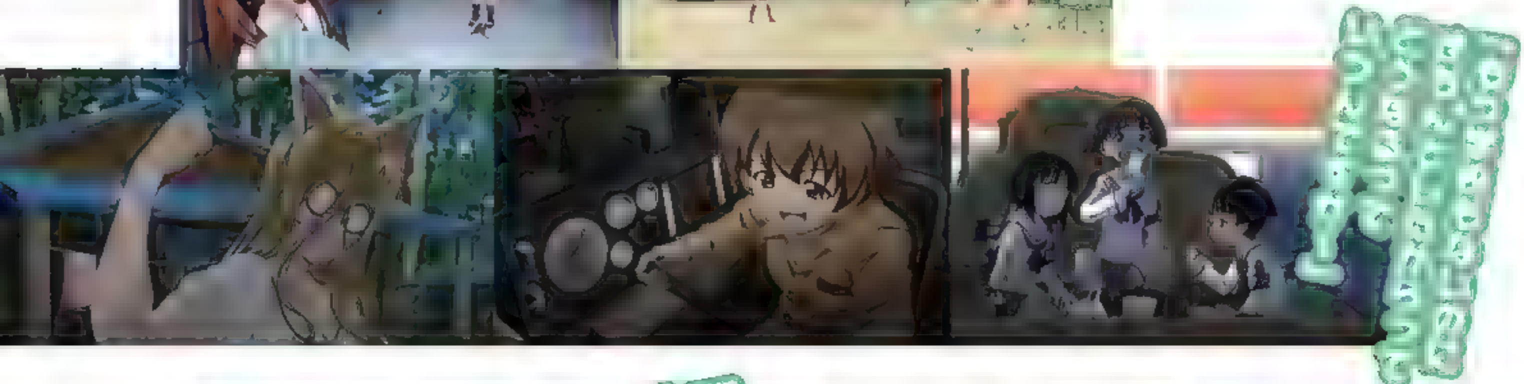
03. 廃校舎での待機生活と ある少女との邂逅

大洗女子の生徒たちは、転校先が決まるまで廃校になった近くの小学校を利用し、待機生活を送ることになる。そんななか、みほたちは買い物中に「ボコられグマのボコ」をフィーチャしたアミューズメント施設「ボコミュージアム」を発見。ボコの大ファンであるみほは、今までにない笑顔でアトラクションやボコのショーを楽しむが、そこで熱心なボコファンの少女——愛里寿と邂逅するのだった。



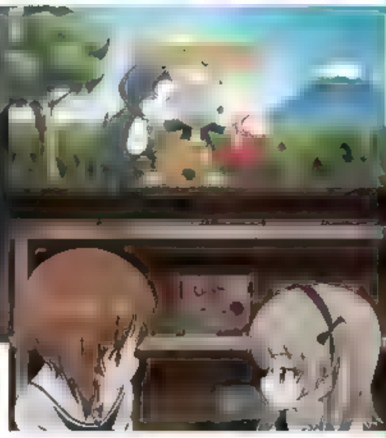
生徒たちは転校先が決まるまで共同生活をすることに





再起を信じ、自分を磨き続ける者もいれば……

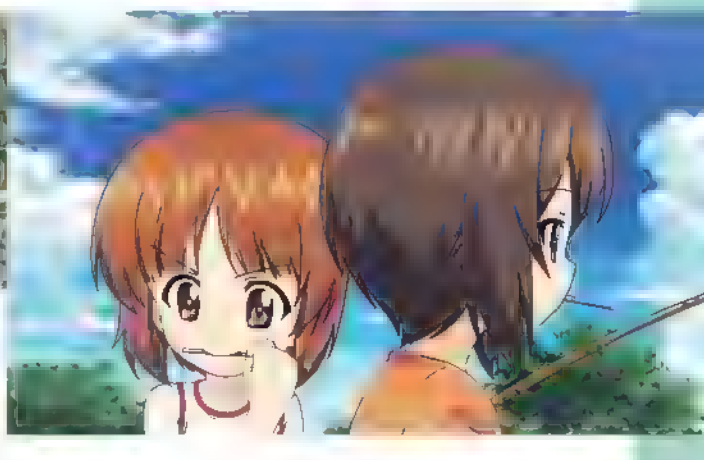




見知らぬ少女と一緒にボコを応援！

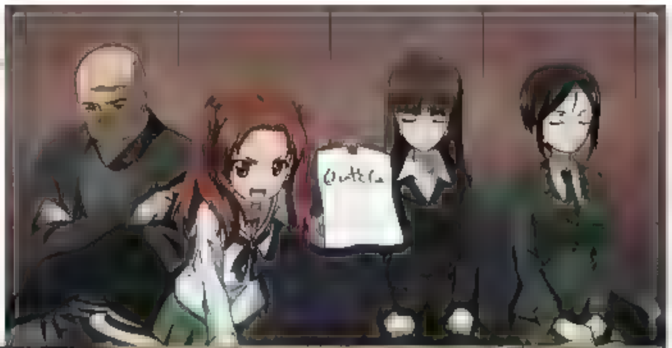


幼い頃から変わらない西住姉妹の絆

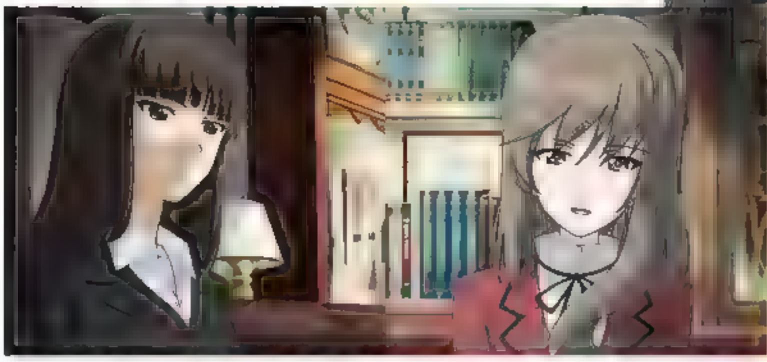


04. 大学選抜との戦いに向けて

学校を救うことをあきらめきれない杏は、単身日本戦車道連盟に掛けあうなど地道な活動を続ける。そして蝶野亜美の働きかけでプロリーグ設置委員会の委員長・西住しほの後ろ盾を得た杏は、ついに文科省役人から「大学選抜チームに勝利したら廃校を撤回する」という約束を取り付けた。杏から報告を受けた生徒たちは大喜びするが、みほは困難な戦いになることを予想し、険しい表情を浮かべる。

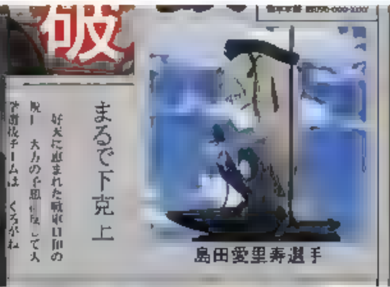


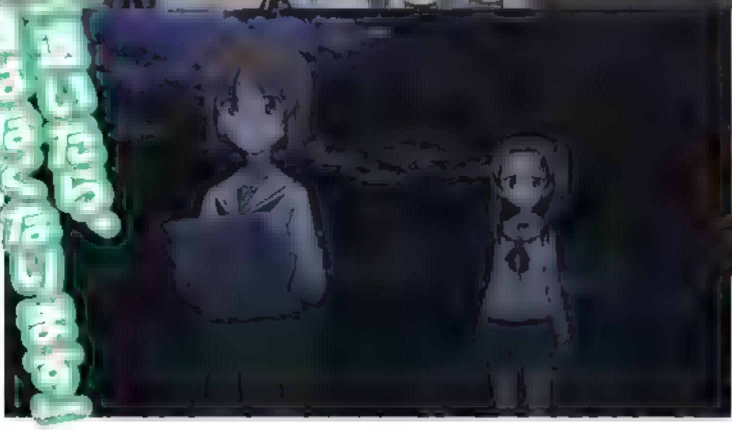
杏の努力により、廃校撤回をかけた試合が決定

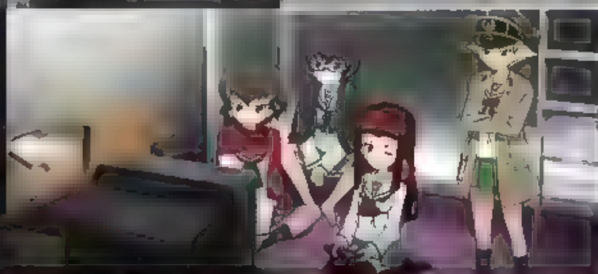






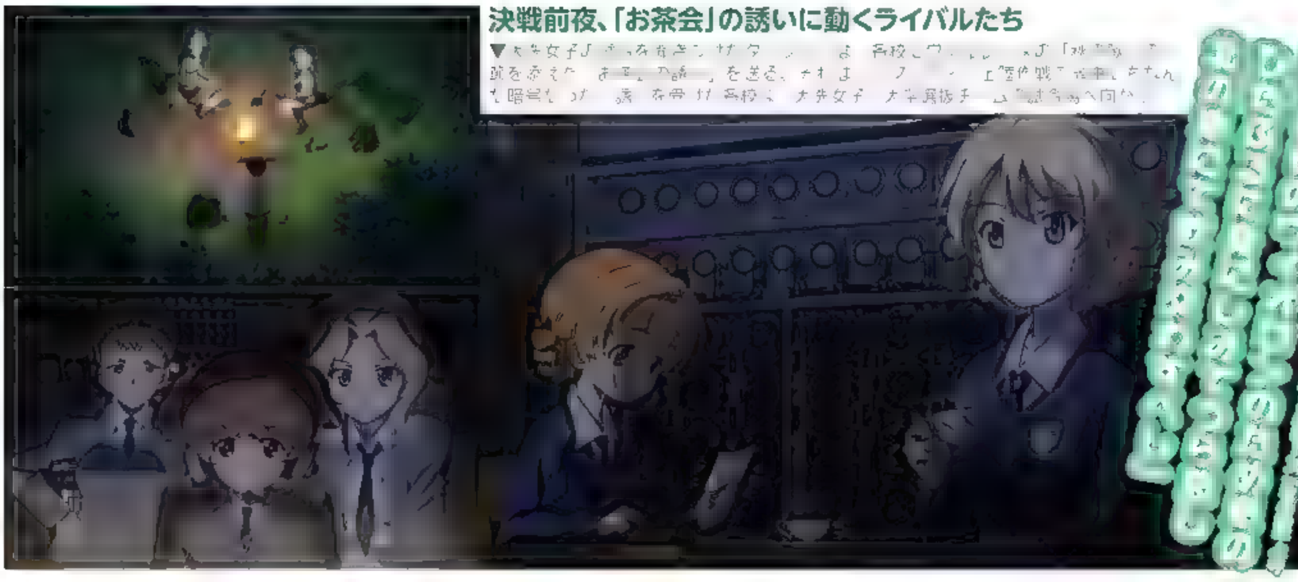






絶望的な戦いを前に心折れそうになるが……

決戦前夜、「お茶会」の誘いに動くライバルたち



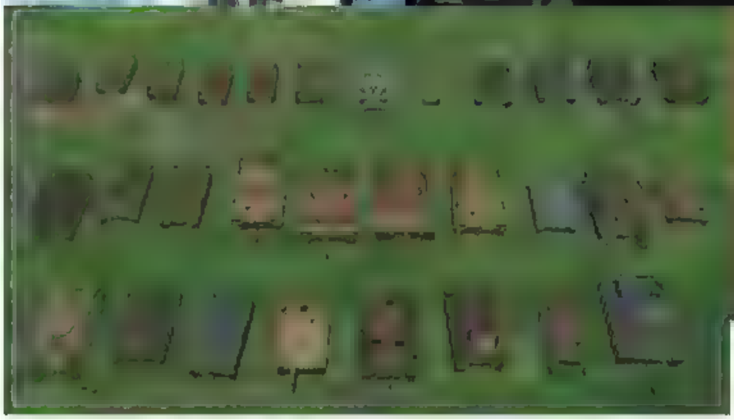
05. 開戦前、各校から短期転校生が集結!



大学選抜チームへの具体的な対抗策を思いつかないまま、みほは試合当日を迎えた。だが今まさに試合が始まろうとする瞬間、短期転校手続きを行い大洗女子学園の生徒となったライバル校のみんなが、みほの元へと駆けつける。「試合直前の増員は反則だ」と叫ぶ文科省役人だったが、愛里寿が受け入れたことで試合は成立。かくして大洗女子学園連合対大学選抜チームの試合が幕を開けた。

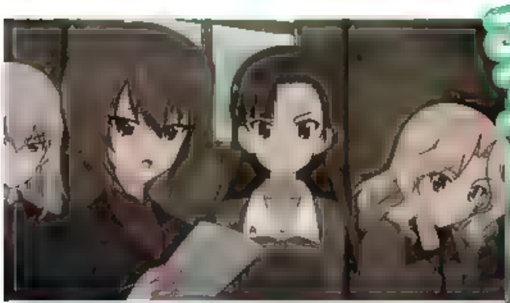
勝算を見出せぬまま試合当日に







大洗女子学園の制服を着た各校の代表メンバーが集結!





編成・作戦も決まり、いよいよ決戦へ!



大洗女子学園連合チーム 戦車一覧

たんぽぽ中隊（隊長：西住みほ／副隊長：ダージリン）

Ⅳ号戦車H型（D型改） 1輌



西住みほ

もともとは同時期に開発された主力のⅢ号戦車の支援用として開発された戦車で、のちに長砲身の75mm砲を搭載しドイツ戦車部隊の主力となった。大洗女子学園のⅣ号戦車も、短砲身75mm搭載のD型を、長砲身75mm搭載で装甲を強化したH型仕様に改造している。

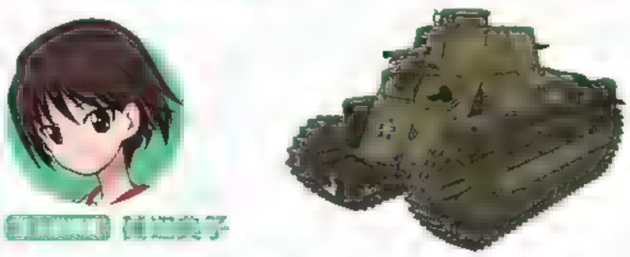
チャーチル歩兵戦車Mk.Ⅶ 1輌



ダージリン

重装甲のチャーチル歩兵戦車の中でも比較的後期に生産された型で、武装の強化などの改良が加えられている。テレビシリーズで行われた大洗女子学園との練習試合では、Ⅳ号戦車の至近距離からの砲撃にも耐えていた。また、最高速度は遅いが登坂能力は高かった。

八九式中戦車甲型 1輌



磯辺典子

1929年に仮制式化され日本で初めて量産された国産戦車。ディーゼルエンジンを採用した乙型と違って甲型はガソリンエンジンを搭載している。武装・装甲ともに貧弱だが、戦車道全国高校生大会2回戦のアンツィオ戦では、さらに弱武装の豆戦車を相手に活躍した。

B1bis 1輌

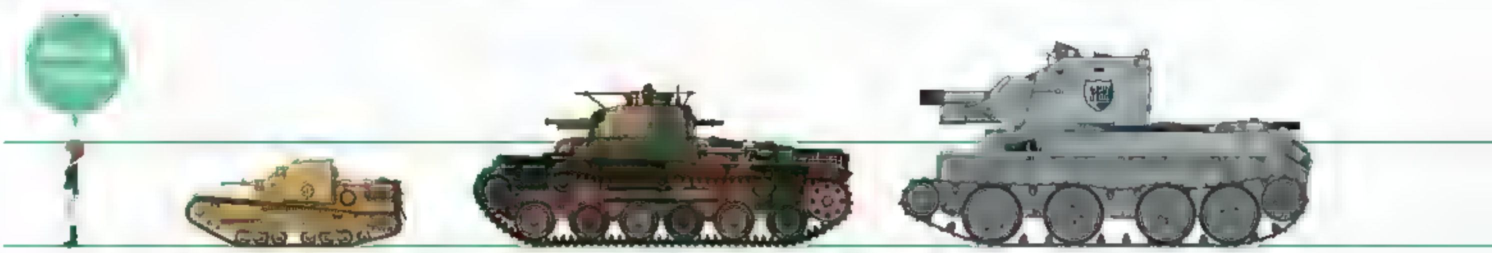


園みどり子

第二次世界大戦の開戦前に、フランスの重戦車・B1の改良型として誕生した重戦車。装甲が当時としては破格の60mmに強化されており、途中から武装込みで砲塔も換装された。大洗女子学園のなかでは、高い防御力を買われてか隊列の最後尾を任されることが多い。

OVA&劇場版初登場戦車 大きさ比較図

OVAと劇場版で初登場した代表的な戦車のサイズ比較。劇場版には様々な戦車が登場したが、その中で一番小さな車輌がCV33で、一番大きな車輌がカール自走臼砲だ。下の図を見ると、その大きさの違いが一目瞭然！このサイズ差にひるまず、CV33でカールに攻撃をしかけたアンチョビたちの勇気は賞賛に値する!!



CV33型快速戦車　九七式中戦車チハ　BT-42

三式中戦車(チヌ)　1輌





ねこにゃー

一式中戦車(チヘ)の砲塔を換装する形で開発された中戦車。アメリカ軍のM4シャーマン中戦車と渡りあえる75mm砲を搭載していたが、原型となった野砲をほぼそのまま転用した主砲の操作装置などに問題があり、対戦車戦闘に使うには難点が多かった。

ポルシェティーガー　1輌





ナカジマ

ドイツのポルシェ博士が開発した重戦車。空冷ガソリンエンジン2基で発電した電力で電気モーターを駆動して動力を得る、ハイブリッド方式であることが特徴。劇中では自動車部によるモーターに改造が加えられており、加速装置により劇的に速度が上がる。

巡航戦車クルセイダーMk.III　1輌





ローズヒップ

同時期の歩兵戦車に比べると装甲は薄いが機動性に優れ、敵戦線の突破や追撃を主な任務としていた巡航戦車。北アフリカ戦線で活躍した。カタログスペックでの最高速度は44.26km/hを誇り、スピードマニアのローズヒップにピッタリの車輌となっている。

マチルダII歩兵戦車Mk.III／IV　1輌





ルクリリ

1937年に制式化された歩兵戦車。味方の歩兵を敵戦車の攻撃から守ることが主任務。低火力＆低速だが、驚異的な重装甲から「戦場の女王」と称された。劇中のマチルダIIは、ディーゼルを搭載したMk.IIIをベースに、Mk.IVの改良点を取り入れたものと思われる。

CV33型快速戦車(L3/33)　1輌





アンチョビ

軽戦車よりもさらに小型の豆戦車。アンチョビたちは劇場版で3人乗りをしていたが、本来の搭乗員数は2人。イタリア北部の山地の細い道でも使いやすく、安価で生産しやすいため、第二次世界大戦の参戦時にはイタリア軍戦車部隊の数の上での主力だった。

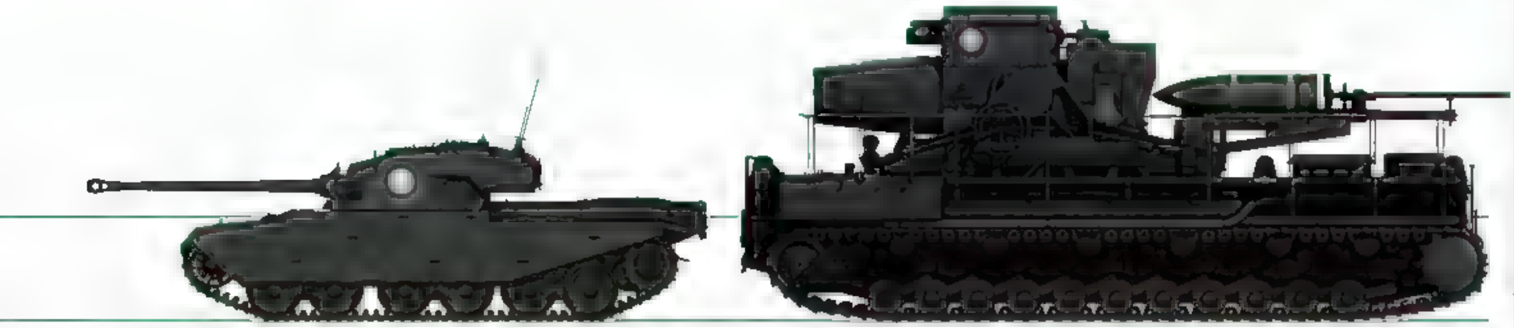
BT-42突撃砲　1輌





ミカ

第二次世界大戦中、フィンランド軍がソ連軍のBT-7快速戦車をもとに開発した突撃砲。履帯(いわゆるキャタピラ)を取り外して車輪で走行することも可能で、操縦はステアリングホイールを取り付けて行う。劇場版でもミッコが見事な装輪走行を披露した。



センチュリオン　　カール自走臼砲

ひまわり中隊（隊長：西住まほ・副隊長：カチューシャ）

ティーガーⅠ　1輌



主な搭乗員　西住まほ

ドイツのヘンシェル社開発の、火力と装甲に特化した重戦車。機動力には欠けるが、圧倒的な能力から「無敵戦車」と称された。まほの搭乗車輌に記された「212」という数字は、ドイツ軍の戦車戦エースだったミハイル・ヴィットマンの搭乗車輌の車番とされている。

T-34/85　2輌



主な搭乗員　カチューシャ／クラーラ

第二次世界大戦中のソ連の主力戦車T-34/76の改良型。主砲を76.2mm砲から85mm砲に換装し、専任の装填手が乗るようになったことで、車長が戦闘の指揮に専念できるようになった。プラウダ高校の主力戦車で、戦車道全国高校生大会準決勝には6輌が参加した。

ティーガーⅡ　1輌



主な搭乗員　逸見エリカ

ティーガーⅠをさらに強化した重戦車で、投入された当時は正面から対抗できる戦車が存在しなかった。各国から恐れられた本車だが、ティーガーⅠ同様に機動力に難があった。そのため、戦車道全国高校生大会決勝では大洗女子学園の機動力に翻弄されてしまった。

IS-2　1輌



主な搭乗員　ノンナ

ティーガーⅠと正面から渡りあえる性能を目指して開発された重戦車。122mm戦車砲を搭載しており、直撃すればティーガーⅠを貫くことができるほどの火力を持っている。ただし発射速度が遅く、主砲弾の搭載数もティーガーⅠの3分の1以下という欠点がある。

パンターG型　2輌



主な搭乗員　赤星小梅

重戦車に匹敵するほどの重量を持つ中戦車。投入直後こそ機関系に問題が多発したものの、改良後はⅣ号戦車の長砲身型とともにドイツ軍戦車部隊の柱となった。黒森峰女学園のなかでも主戦力で、戦車道全国高校生大会決勝には6輌が参加していた。

KV-2　1輌



主な搭乗員　ニーナ

フィンランド軍の防衛陣地・マンネルハイム線を突破するために開発された重戦車であり、超強力な152mm榴弾砲を搭載していた。ただし砲塔のバランスが悪く、劇場版のエキシビションマッチでは砲塔を旋回させている途中で横転してしまっていた。

ヘッツァー（38(t)改）　1輌



主な搭乗員　角谷杏

カメさんチームが乗っていた38(t)戦車を戦車道連盟公認の改造キットを使用して駆逐戦車ヘッツァーに改造したもの。史実では複数車輌で単一の敵戦車を待ち伏せ・集中砲火を加えるという戦術で戦果をあげており、劇中でも待ち伏せ作戦に参加することが多い。

Ⅲ号突撃砲F型　1輌



主な搭乗員　エルヴィン

ドイツ軍で、もともとは短砲身の榴弾砲を搭載し歩兵の火力支援用として開発された車輌だが、F型から長砲身の対戦車砲を搭載して対戦車用に生まれ変わった。車体に直接取り付けられた主砲が左右にわずかしか動かないため、側面に回り込まれると弱い。

[illegible]

M4シャーマン75mm[illegible] 1輌




[illegible] ケイ

第二次世界大戦下におけるアメリカ合衆国のベストセラー戦車。10社におよぶ工場で生産され、シリーズ合計で約5万輌が生産された。高い安定性と信頼性から連合軍の主力として活躍し、サンダース大学付属高校も戦車道全国高校生大会で8輌を使用していた。

九七式中戦車 57mm[illegible] 3輌




[illegible] 西 絹代

日本陸軍が歩兵の直接支援を目的として開発した中戦車であり、「チハ」という略符号で呼ばれている。劇中では突撃を仕掛けて負けている場面が多かったが、正面から各国の主力戦車と渡り合う力はない。ただし歩兵の火力支援では十分な結果を残した。

シャーマン・ファイアフライ 1輌




[illegible] ナオミ

イギリス軍がパンター戦車に対抗すべく、M4シャーマンを独自に改修した戦車。パンター戦車を撃破可能な17ポンド砲が搭載されており、ドイツ軍からは最優先の撃破対象として扱われていた。なお「ファイアフライ」とは、日本語でホタルを意味している。

九七式中戦車([illegible]) 2輌




[illegible]

初期生産の九七式中戦車は対戦車戦闘に対応していなかった。本車は他国の戦車と渡りあうために九七式中戦車の砲塔を換装したタイプで、装甲貫通力の高い長砲身の47mm砲を装備していた。劇中でも、大学選抜チームのM26パーシングを撃破している。

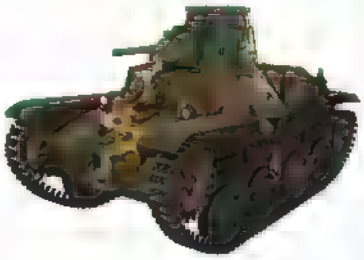
M4A1シャーマン76mm[illegible] 1輌




[illegible] アリサ

M4A1はM4シャーマン中戦車のバリエーションのひとつ。無印のM4の車体は溶接構造だが、M4A1は鋳造(鋳物)の車体を持つ。本車はM4A1の中でも、ドイツ戦車に対抗するために主砲を76mmに変更したもの。戦車道全国高校生大会ではフラッグ車を務めていた。

九五式[illegible] 1輌

[illegible]

第二次世界大戦中、日本がもっとも多く生産した戦車。略符号は「ハ号」。当時求められていた速度を実現させるため、火力や装甲を犠牲にしている。だが先のエキシビションマッチでは、福田車がマチルダ歩兵戦車を至近距離から狙い撃破し戦果をあげた。

M3中戦車リー 1輌




[illegible] 澤 梓

アメリカ陸軍が第二次世界大戦勃発時に急遽開発した中戦車。急造ではあるが、主力であるM4が生産されるまでの穴埋めとして十分な働きをした。イギリスにも輸出されており、「リー」という名称はアメリカ仕様のままでイギリス軍に使用されたM3に付けられた。

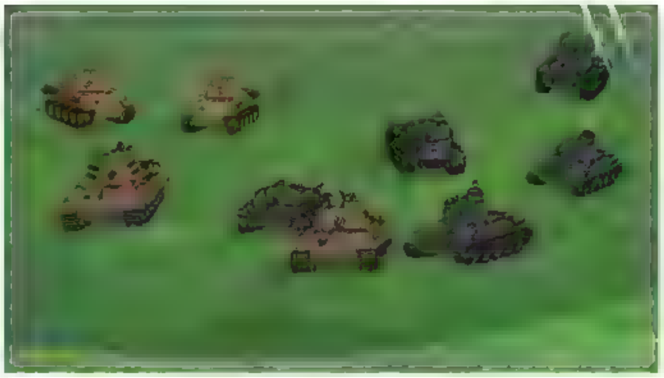
【大学選抜チーム [illegible]】

[illegible]

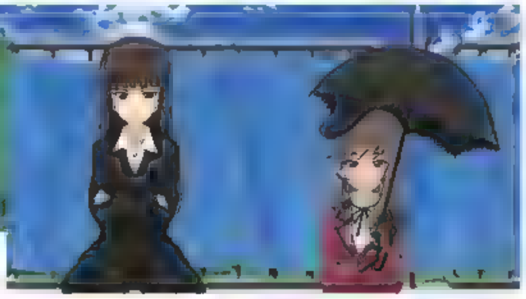
01. 開始直後から波乱の展開！

[illegible]	30輌	30輌	[illegible]

みほは30輌を3つの中隊に分けて作戦を展開。まほ率いるひまわり中隊に高地を押さえさせ、戦いの主導権を取ろうとした。しかしひまわり中隊は高地に到達した途端、超遠距離から謎の砲撃を受ける。砲撃を警戒し高地から撤退しようとするも、愛里寿&メグミ、アズミ中隊の挟撃を受けて大ピンチ！　ノンナ、クラーラらプラウダメンバーは自ら犠牲になり、なんとかまほやカチューシャを逃がすのだった。

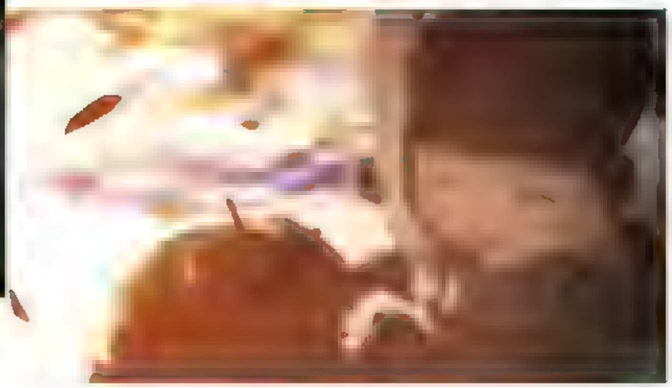






2人の家元が見守る中で、試合開始

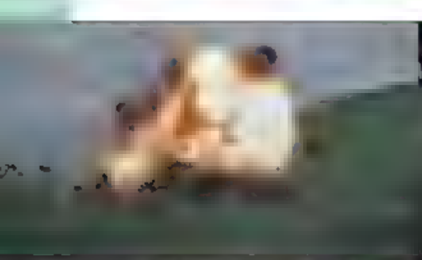
上空から謎の砲撃がひまわり中隊を襲う

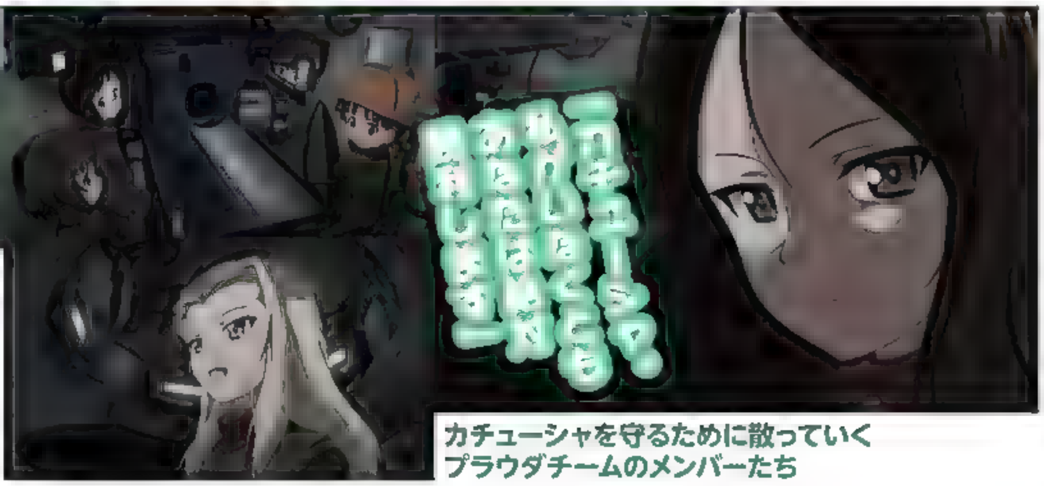




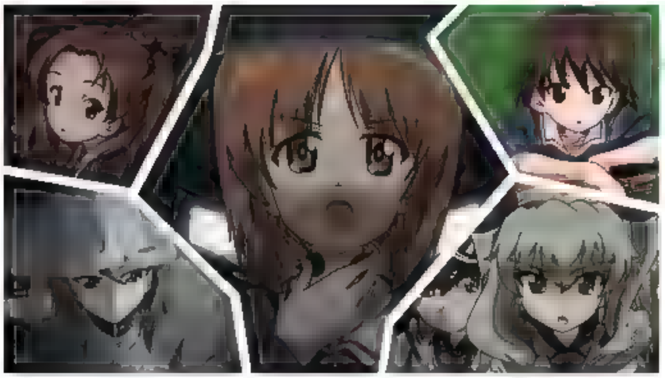
不意打ちを受け知波単チーム2輌行動不能！







カチューシャを守るために散っていくプラウダチームのメンバーたち

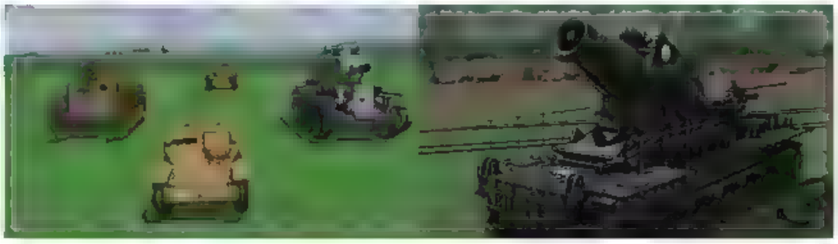


02. カール自走臼砲攻略作戦

23 | 28

ひまわり中隊を襲った謎の砲撃は、大学選抜チームが試合直前に導入したカール自走臼砲による長距離砲撃だった。みほは急遽、カメさんチームら4輌で「どんぐり小隊」を編成。砲撃位置を探らせる。試合場北側でカールを発見したどんぐり小隊は、継続高校のBT-42が護衛のパーシング3輌を引きつけている間にカールを叩くという作戦を実行し、連携攻撃でカールの撃破に成功した。

機動力のある4輌がカール攻略に挑む



アンチョビ、決死の覚悟でカールに肉薄！





杏、継続チームの活躍でカールを撃破！



そして戦いの舞台は遊園地跡へ

03. 遊園地跡での激しい攻防

22輌 | 24輌

これまでに味方8輌を失い、みほは「自分の作戦ミスだ」と落ち込むが、まほはそんなみほに「自分らしい戦いかたをすればいい」と助言する。まほのアドバイスを受けたみほは、戦いの舞台を遊園地跡に移し、局地戦を展開。だが大学選抜チームは囮のパーシングを差し向け、陽動作戦を実行。大洗女子学園連合の大半の車輌はこれにまんまとハマり、音楽堂付近で包囲されてしまった……。



南正門入口付近で、大洗が3輌を撃破するが……





福田の進言で知波単チームはゲリラ戦を開始する



愛里寿の策がハマり、大洗包囲網が完成





ウサギさんチーム、観覧車を使った「ミフネ作戦」で仲間の危機を救う！



04. 大洗女子が猛反撃を開始!

22 | 10

ウサギさんチームの奇策によって無傷で包囲網を突破した大洗女子学園連合は、周辺施設への偽装作戦や迷路を駆使した待ち伏せ作戦など、地形を利用した自由な作戦で大学選抜を翻弄する。パーシングを次々と撃破し、一時は22対9と最大13輌差になるまで大学選抜を追い込んだ。予想外の事態にルミ、アズミ、メグミの3人は焦り出すが、愛里寿はこの戦況を冷静に見つめ、分析をしていた。





カバさんチームは偽装作戦で不意打ちに成功

大学選抜チーム3輌を撃破したウエスタンゾーンの決闘！



知波単チームも根性を見せる







偽装作戦は何度も通じず……

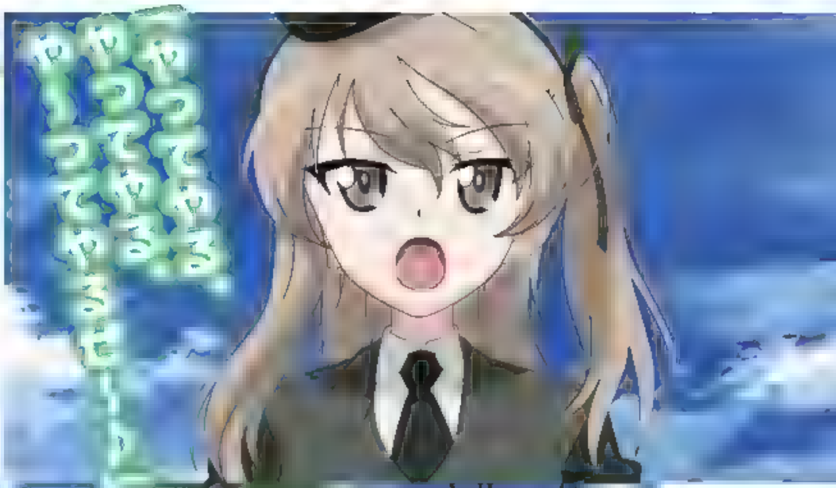


迷路での待ち伏せ作戦が見事にハマる

05. 愛里寿がついに本領発揮

21 | 9

戦場に愛里寿の歌が響き、これまで積極的な動きを見せなかった彼女のセンチュリオンが行動を開始。アヒルさんチームの八九式、ウサギさんチームのM3リーなど合計10輌を撃破する、破竹の快進撃を見せる。愛里寿は一気に大洗女子学園連合を叩くために、中央広場へと移動を開始。一方大洗女子学園連合も、ダージリンの捨て身の活躍でT28を撃破するなど、各所で意地を見せていた。







愛里寿のセンチュリオン、一気に5輌撃破

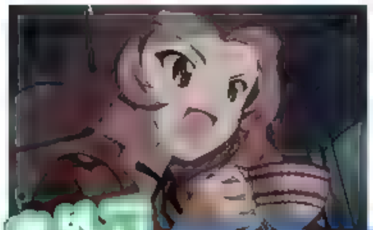
大貢献のウサギさんチームも愛里寿に撃破される



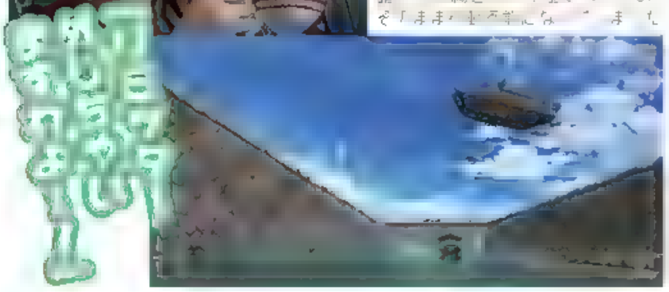




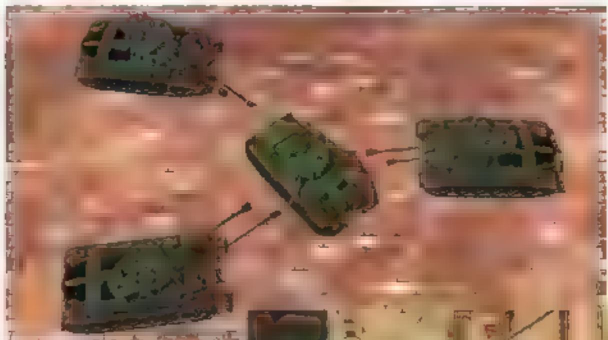
ダージリン、捨て身の作戦でT28を攻略



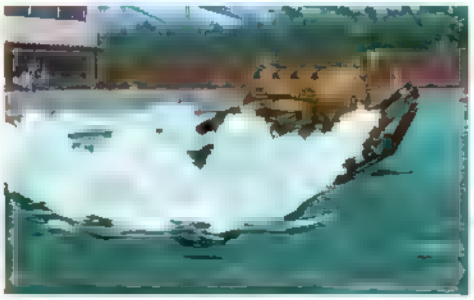
ローズヒップの大ジャンプ！



次々と散っていく大洗女子学園連合メンバーたち







これぞ戦車の水切り

06. 中央広場での最終決戦!

5 | 4

コンコルド広場での戦いを経て、ついに大洗の戦力は西住姉妹の2輌に。一方、大学選抜チームも隊長の愛里寿と副官2名の3輌のみ。中央広場を舞台に始まった最終決戦は苛烈を極めたが、絶妙なコンビネーションで西住姉妹はアズミ、メグミを撃破。愛里寿はセンチュリオンの機動性を活かして戦うが、最後はみほがまほのサポートを受けて一気に間合いを詰め、愛里寿と相討ちに。まほが最後まで残り、大洗女子学園連合の勝利となった。

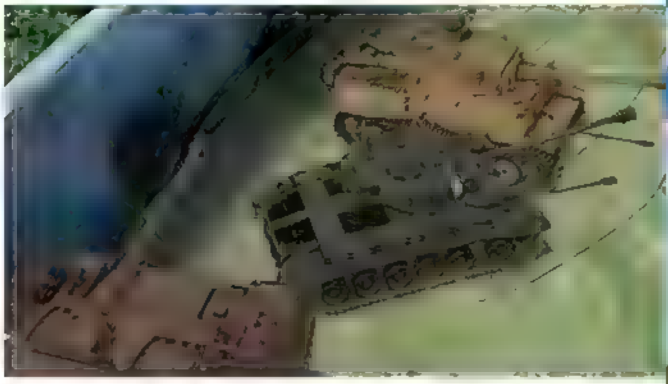






コンコルド広場で自動車部が大爆走

西住流と島田流、ついに直接対決！









西住姉妹の連携攻撃で戦いは決着！





大学選抜チーム戦戦況図

大洗女子学園連合チーム VS 大学選抜チーム

大学選抜チーム戦の主戦場となったのは、丘陵地帯と遊園地跡の2箇所。緒戦の丘陵地帯では、両陣営とも部隊を3つの中隊に分け中隊単位で行動していたので、その動きを図にしてみた。この後、ひまわり中隊とたんぽぽ中隊から組織された別働隊、どんぐり小隊が北側中州に派遣され、カール自走臼砲を撃破する。遊園地跡に戦場を移した後は局地戦になったため、遊園地の各所で様々なバトルが展開された。



❶西側森林地帯

パーシングが九七式・57mm砲(池田車)を撃破	29輌 vs 30輌
パーシングが九七式・新砲塔(名倉車)を撃破	28輌 vs 30輌

❷高地頂上付近

カール自走臼砲がパンターG型(小梅車)2輌を撃破	26輌 vs 30輌

❸高地付近(撤退戦)

カール自走臼砲がT-34/85(クラーラ車)を撃破	25輌 vs 30輌
IS-2(ノンナ車)がパーシングを撃破	25輌 vs 29輌
IS-2(ノンナ車)がパーシングと相討ち	24輌 vs 28輌
パーシングがKV-2(ニーナ車)を撃破	23輌 vs 28輌

北側中洲

BT-42(ミカ車)がパーシングを撃破	23輌 vs 27輌
BT-42(ミカ車)がパーシングを撃破	23輌 vs 26輌
ヘッツァー(カメさん)がカール自走臼砲を撃破	23輌 vs 25輌
BT-42(ミカ車)がパーシングと相討ち	22輌 vs 24輌

遊園地跡へ戦場を移す

❹南正門入口付近

ティーガーII(エリカ車)がパーシングを撃破	22輌 vs 23輌
ティーガーI(西住まほ車)がパーシングを撃破	22輌 vs 22輌
T-34/85(カチューシャ車)がパーシングを撃破	22輌 vs 21輌

❺西裏門付近

九七式・新砲塔(玉田車)がパーシングを撃破	22輌 vs 20輌

❻[illegible]門付近

ポルシェティーガー(レオポンさん)がパーシングを撃破	22輌 vs 19輌
ファイアフライ(ナオミ車)がパーシングを撃破	22輌 vs 18輌

❼なつかし横丁

III号突撃砲(カバさん)がパーシングを撃破	22輌 vs 17輌
III号突撃砲(カバさん)がパーシングを撃破	22輌 vs 16輌

❽ウエスタンゾーン

ポルシェティーガー(レオポンさん)がパーシングを撃破	22輌 vs 15輌
T-34/85(カチューシャ車)がパーシングを撃破	22輌 vs 14輌
三式中戦車(アリクイさん)がパーシングを撃破	22輌 vs 13輌

❾ラーテゾーン

九七式・新砲塔(玉田車)がパーシングを撃破	22輌 vs 12輌
九七式・57mm砲(細見車)がパーシングを撃破	22輌 vs 11輌

❿ボカージュ迷路

IV号戦車(あんこう)がパーシングを撃破	22輌 vs 10輌
ヘッツァー(カメさん)がパーシングを撃破	22輌 vs 9輌

❼なつかし横丁

パーシング(アズミ車)がIII号突撃砲(カバさん)を撃破	21輌 vs 9輌

⓫西側ホテル・レストラン付近

センチュリオン(愛里寿車)が八九式(アヒルさん)、九七式・57mm砲2輌、九七式・新砲塔、九五式軽戦車(福田車)の合計5輌を次々と撃破	16輌 vs 9輌

⓬ニュルンベルクの城塞

チャーチル(ダージリン車)がT28を撃破	16輌 vs 8輌
パーシング(メグミ車)とチャーフィーが挟撃でチャーチル(ダージリン車)を撃破	15輌 vs 8輌



⑬観覧車付近

M3中戦車リー(ウサギさん)がチャーフィー2輌を撃破	15輌 vs 6輌
センチュリオン(愛里寿車)がM3中戦車リー(ウサギさん)を撃破	14輌 vs 6輌

⑭トータスランド手前の街並み

パーシング(ルミ車)がM4A1(アリサ車)を撃破	13輌 vs 6輌
パーシング(メグミ車)がファイアフライ(ナオミ車)を撃破	12輌 vs 6輌
パーシング(メグミ車)がM4シャーマン(ケイ車)を撃破	11輌 vs 6輌

エジプト風遺跡前

センチュリオン(愛里寿車)がヘッツァー(カメさん)を撃破	10輌 vs 6輌
センチュリオン(愛里寿車)が二式中戦車(アリクイさん)を撃破	9輌 vs 6輌

万里の長城前

パーシング(ルミ車)がマチルダII(ルクリリ車)を撃破	8輌 vs 6輌

⑮江戸ランド

クルセイダー(ローズヒップ車)がチャーフィーを撃破するも、クルセイダー(ローズヒップ車)は壁にぶつかり行動不能	7輌 vs 5輌

⑯釣り堀付近

B1bis(カモさん)がパーシングを撃破	7輌 vs 4輌
センチュリオン(愛里寿車)がCV33(アンチョビ車)を撃破	6輌 vs 4輌
センチュリオン(愛里寿車)がB1bis(カモさん)を撃破	5輌 vs 4輌

⑰コンコルド広場

ポルシェティーガー(レオポンさん)がモーターの破損で行動不能	4輌 vs 4輌
ティーガーII(エリカ車)がパーシング(ルミ車)を撃破	4輌 vs 3輌
パーシング(アズミ車)がティーガーII(エリカ車)を撃破	3輌 vs 3輌
パーシング(メグミ車)がT-34/85(カチューシャ車)を撃破	2輌 vs 3輌

⑱中央広場

IV号戦車(あんこう)がパーシング(アズミ車)を撃破	2輌 vs 2輌
ティーガーI(西住まほ車)がパーシング(メグミ車)を撃破	2輌 vs 1輌
IV号戦車(あんこう)がセンチュリオン(愛里寿車)を撃破するも、IV号戦車(あんこう)は行動不能	1輌 vs 0輌

残存車輌	ティーガーI(西住まほ車)

終章 大洗女子学園連合の凱旋

戦いを通して得たもの

大洗女子学園連合の勝利にわき、みほの元へ駆けつけそれぞれに賛辞をのべる盟友たち。その中には愛里寿の姿もあった。娘たちが友情を築く姿を見て西住・島田流の両家元は「次からはわだかまりのない試合をしたい」と、再戦を約束する。この戦いを通して新たなライバルに出会い、多くの友人たちと絆を深め、そして大切な学校を取り戻すことができた大洗戦車道チーム。その笑顔はじつに晴れやかであった。





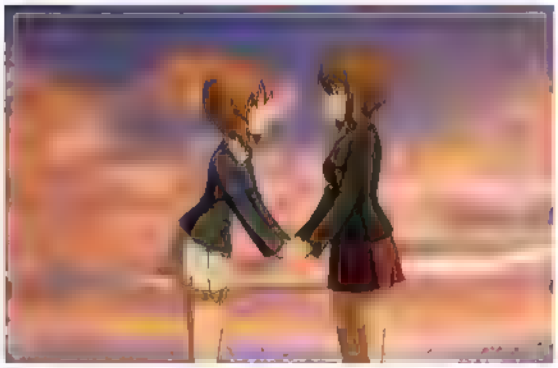
「ありがとう、大切にするね」

▶愛里寿は「[illegible]」と言[illegible] [illegible]



流派を超え、みほと愛里寿に友情が芽生える





戦いを通じて姉妹の絆はさらに深まっていた

▲試合[illegible]手を取り合[illegible] [illegible]



ボコミュージアムも再建の道へ向かう

▶試合[illegible]

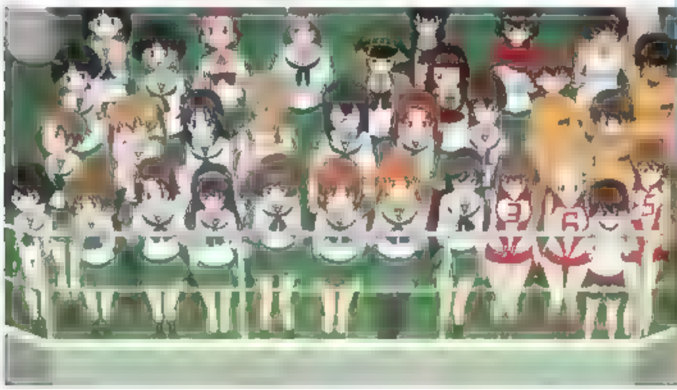
ライバルたちはそれぞれの学校へ戻っていく

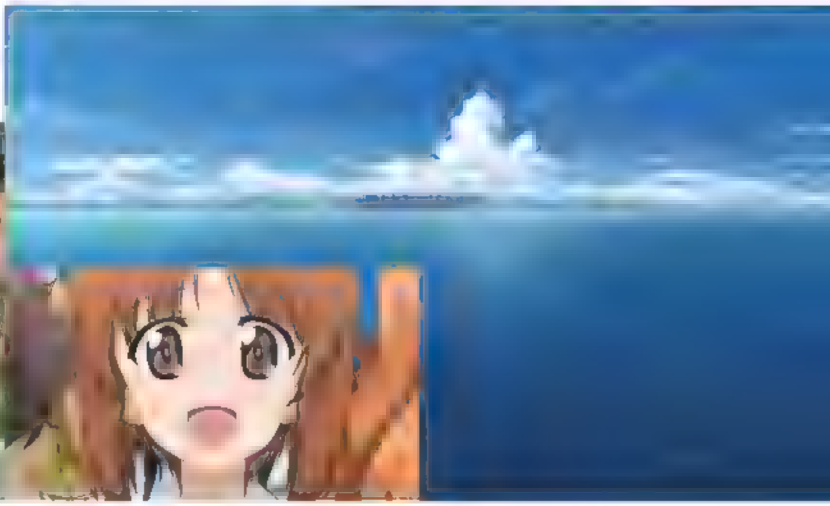


▲▶[illegible]

大洗女子学園生徒たちの学園艦への帰艦

▼▶昨日の戦いの疲れがまだ残っているであろうに、大洗へと帰[illegible] [illegible]





【劇場版】Blu-ray＆DVD映像特典

愛里寿ウォー！

愛里寿が大洗女子に転校!?



飛び級で大学に入ったため高校生活を体験したことがなかった愛里寿は、大洗女子学園への入学を検討していた。生徒会の桃は、愛里寿が入学したら戦車道チームが盤石になると考え、愛里寿に学校のよさをアピールするようみんなに指示する。大洗女子学園にやってきた愛里寿は高校生活の楽しさを実感し、一時は入学を決意したのだが……。

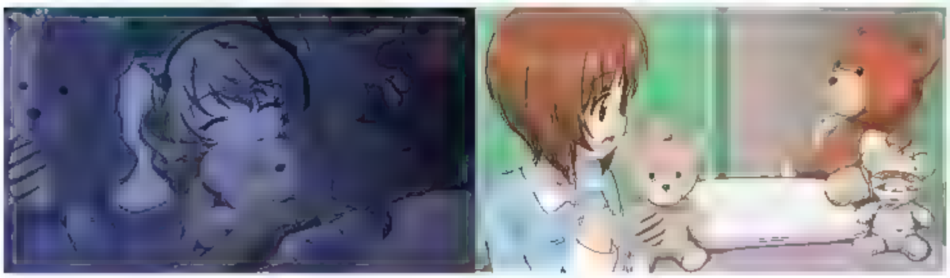
みんなは愛里寿をあの手この手で勧誘！



▲愛里寿が大洗女子学園に[illegible]ると聞き、みんなは愛里寿を自分の部活や委員会に勧誘[illegible]。[illegible]愛里寿[illegible]



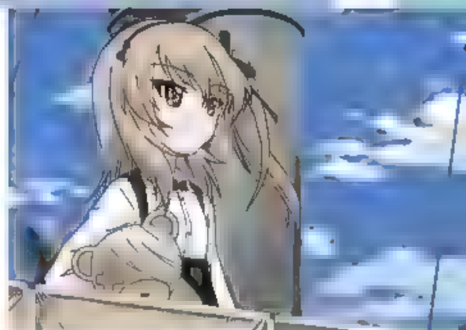
みほとボコ仲間同士で通じ合うが……



愛里寿はみほとライバルである道を選ぶ！



◀みほの部屋に泊まることになった愛里寿[illegible]



▲大洗女子学園への入学を決意した愛里寿[illegible]

DVD『ガールズ&パンツァー これが本当のアンツィオ戦です!!』
アンツィオ高校 vs 大洗女子学園、開幕！

01. 試合に向けて、各校は動き出す

　１回戦でマジノ学園を下し、戦車道全国高校生大会２回戦に進出したアンツィオ高校。「ノリと勢いだけ」という下馬評を覆すべく、秘密兵器のP40型重戦車を投入して戦力の充実を図り、次の大洗女子学園戦へ意欲を燃やす。優花里の偵察によってそれらの情報を掴んだ大洗女子学園は、早速アンツィオ戦の対策を練るために、味方戦車を相手戦車に見立てて模擬戦を実施するのだった。



悲願のベスト4に向け、アンチョビは秘密兵器を用意

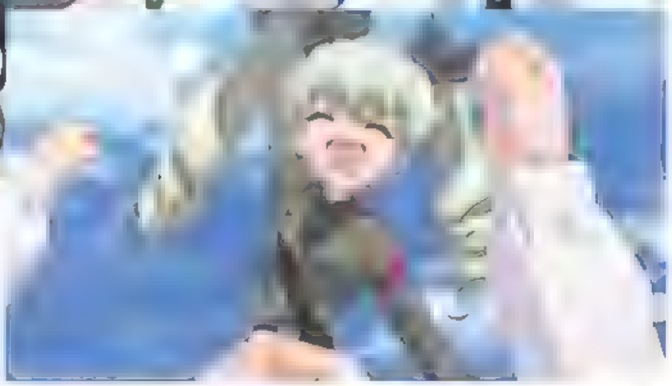






優花里の偵察からみほたちは危機感を募らせる





アンツィオ対策の練習試合を実施









試合前日、あんこうチームはみんなでお食事会

02. 戦車道全国高校生大会、2回戦いよいよ開始！

試合開始直後、アンツィオ高校は機動力を活かして戦場の要所を確保すると、戦車の絵を描いた看板を囮（デコイ）として配置。大洗女子学園をデコイに引きつけておいて、その間に包囲して叩く「マカロニ作戦」を展開する。だがペパロニが看板の数を参加車輌より多く配置してしまったことで、みほに作戦がバレてしまった。みほはカメさんチーム、カバさんチームを連れ、フラッグ車のP40を一気に叩く作戦に出る。





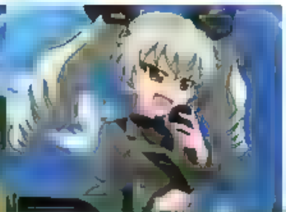
試合開始前、カエサルとカルパッチョが再会



▲[illegible]

アンツィオは囮(デコイ)を使った「マカロニ作戦」を展開





◀[illegible]



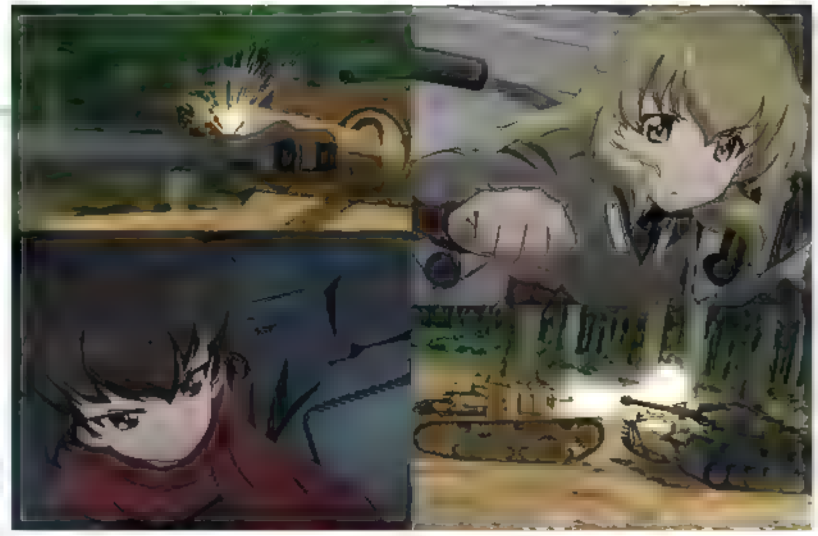


みほ、「マカロニ作戦」を見破り攻撃を図る

▲[illegible]

03. 大洗女子みんなが勝利に貢献！

みほの戦術によってアンツィオ高校の車輌は次々と撃破されていき、孤立してしまったアンチョビは、包囲作戦を中止して残存戦力をフラッグ車のもとに集める「分度器作戦」を敢行。だが、みほはカメさんチームらと協力して合流される前にP40を叩き、勝利をおさめる。終わってみれば大洗女子学園の損害は軽微で圧勝と言ってよく、チームのみんなは戦車戦に自信をつけるのだった。

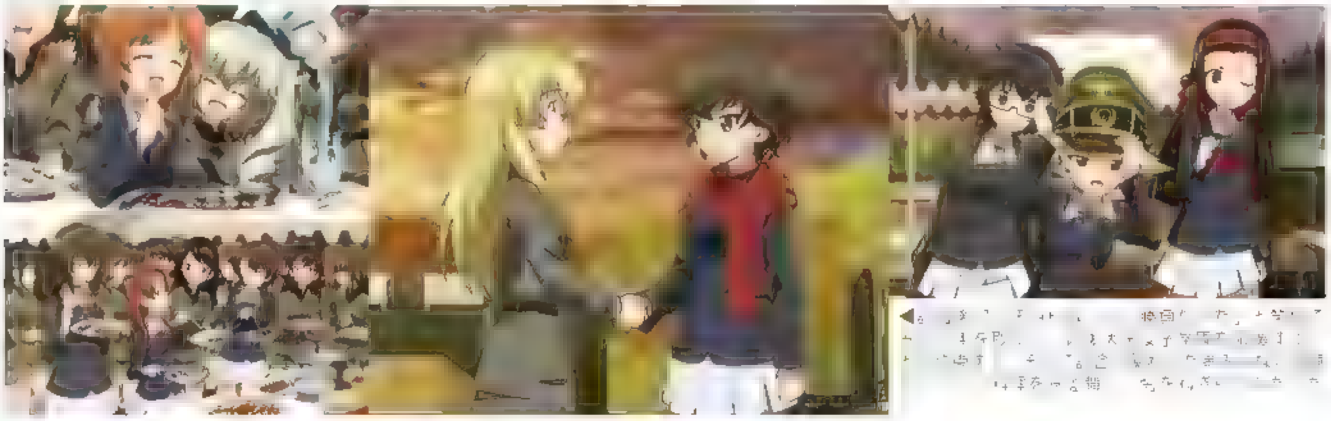


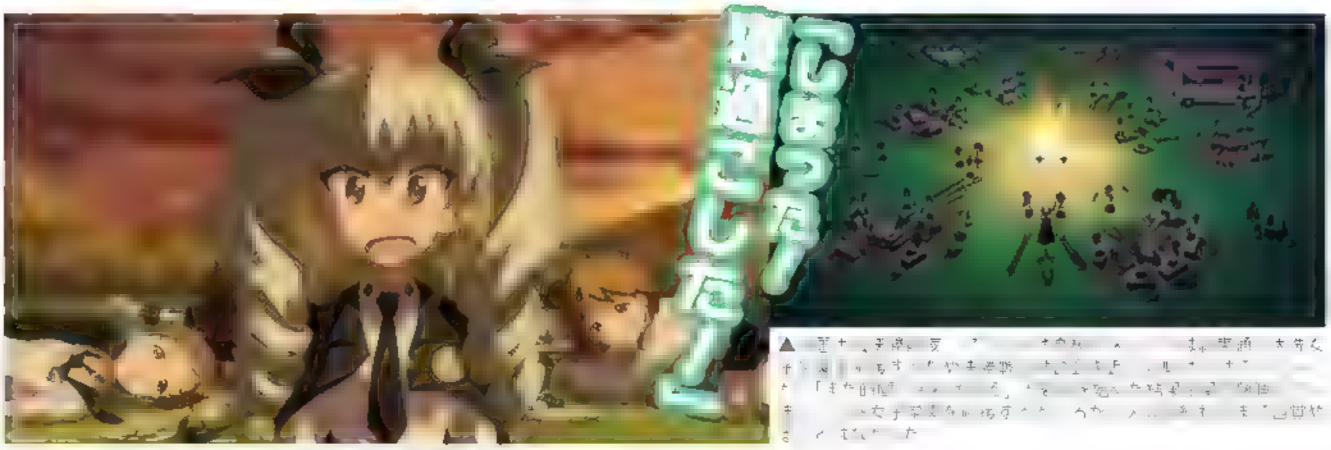
カエサル vs カルパッチョ、装填手同士の対決

みほの冷静な対応で戦いはあっさり決着



試合後はみんなでお食事、それがアンツィオ流

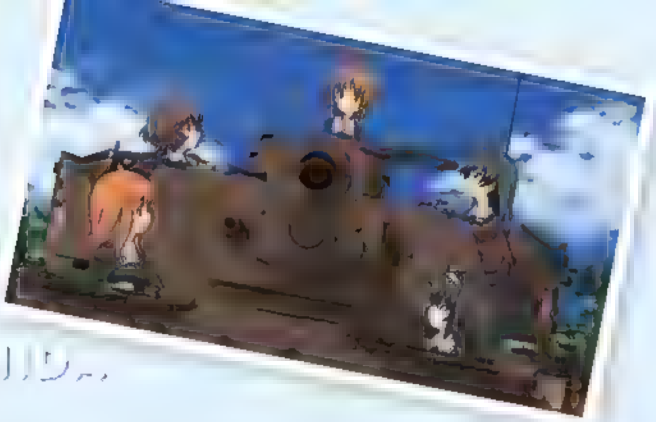




決勝戦前日、大洗女子学園の応援に向かったアンツィオ一同だが……



STAFF INTERVIEW



シリーズ構成・脚本

吉田玲子

REIKO YOSHIDA

劇場版ではみほをお姉ちゃんとして見守る、まほらしい不器用な優しさを見せたかった

大洗女子の持ち味と魅力が損なわれないシナリオに

——まずはシナリオの骨組みですが、劇場版をやるにあたり、どのように考えていかれたのでしょうか？

テレビシリーズがすごく綺麗な形で終わっていたので、この次にどんなストーリーにするのかというのは個人的にも悩んだところでした。とは言え、『ガルパン』ファンのみなさまが何を望んでいるのかを考えると、やっぱり劇場版にふさわしいクライマックスは戦車戦なんですよね。そのためには、大洗女子が試合をする展開が必要になりますが、じゃあみほたちを誰とどんな動機で戦わせるのかと。これが最初の課題でしたが、ご覧いただいた通り、大洗女子が再び廃校の危機を迎えるということで落ち着きました。過程でいくつかほかのアイディアが出ましたが、テレビシリーズでは廃校の危機を救うという理由があったからこそ本気で優勝を目指したわけなので。みほたちが戦う動機としてふさわしいのは、"試合に勝つために戦う"というより、"ほかの何かのために戦う"ことなんです。

——何か大会があって、優勝を目指して出場するということだとみほたちのモチベーションとして弱いということですね。

はい。それに「戦車道」は一種のスポーツ競技ですが、純粋に試合で"強さ"を競い合うだけでは話としての爽快感が薄くなると思いました。弱いチームが強いチームに勝つ、これがみほたち大洗女子の持ち味であり魅力ですので、そこが崩れない展開にしたいと思っていました。

——動機づけとしてほかにはどんなアイディアがあったのでしょうか？

みほが黒森峰に戻り、大洗女子と試合をするというアイディアも出ました。みほは黒森峰から逃げるように転校してきたので、彼女の物語を完結させるために古巣にもう一度戻ってまほと同じチームで戦車道をやり、そこから真に成長するというストーリーラインです。テレビシリーズが綺麗に終わったものの、心残りとしてあったみほと西住の関係を掘り下げるのもアリかなということですね。ただ、そうするとみほ以外の大洗女子メンバーの存在感が薄れてしまうのと、せっかくテレビシリーズでまとまったチームが敵味方に分かれて戦うのは、ファンのみなさまも観たくないだろうという理由から、なくなりました。

——なるほど、ファンが望むものをある種、優先していったと。そうすると、次はどんな敵を登場させるのかを考えたのですか？

はい。チームの特徴や、隊長はどんなタイプであるか、戦う相手の造形が一番悩んだところですね。テレビシリーズで黒森峰を下しているので、そこより強いチームなら年齢を上げるしかないということになりました。たとえば、実際のスポーツの試合でも学生選手と社会人が戦うとけっこう盛り上がると思うんですが、そんなイメージです。

——年齢を上げるということで、大学選抜チームが登場するわけですね。しかし、隊長に愛里寿という島田流の後継者が出てきて、しかも年齢が13才というのはどんな理由があったのでしょうか？

ただの大学生だとあまりにも因縁がなさすぎるのでドラマが成立しない。黒森峰には、かつてみほがいた学校でお姉ちゃんが隊長、という因縁があったように戦うには何かほしいなと思ったんです。そこで、本流ではないけれどみほが背負っている"西住流"という看板に対抗するキャラクターを出したらどうかという流れになりました。

——そういう意味では西住流という設定や、様々な流派があるというテレビシリーズからの設定が、うまくハマったわけですね。

本来ならすんなり勝って当たり前の高校生を相手に、大学選抜チームが本気になる理由がほしいので、いろいろと掘り起こしました（笑）。とは言え、流派の対立だけだと弱いので、愛里寿個人にはみほとの共通点として「ボコ好き」という設定を拾って、ボコミュージアム廃館という動機を持ってきたんです。さらに、試合で初めて会うのではなく、どこかで因縁めいたエピソードがほしいなということから、ボコミュージアムのシーンができあがりました。13歳という年齢もボコが好きならきっとかわいい女の子だろうし、天才選手という設定もおもしろいだろうということです。

みほと愛里寿 2人の関係値にこだわった

——ボコミュージアムのシーンで、吉田さんから入れたいと思っていた要素は何かありましたか？

みほと愛里寿がボコを好きな理由を、見せられたらいいなと思っていました。監督が、「イキがっているけど、すぐにボコボコにされちゃうから"ボコ"だ」とおっしゃっていて、みほたちがなぜそんなキャラクターを好きなのかを考えたら、たぶん自分を投影しているからだと思うんです。みほは、少しめげやすい面もあるし、がんばろうと行動したところの出鼻をくじかれることが多いので、ボコを応援したくなるんです。愛里寿の場合は、幼いけれど島田流の看板を背負い、年上ばかりの選抜チームで隊長というプレッシャーとも戦っているので、強がって背伸びをしているボコの姿に共感してしまう。みほと愛里寿は、全然違うタイプだけど、どこか似たところがある2人

です。また、テレビシリーズからの踏襲として、大洗女子と戦った敵の隊長はみほを好きになるという展開があったので、そういう構図が劇場版でも生まれるといいなとも思っていました。こだわったのは関係値の変化であり、だからこそ最後に愛里寿はみほにボコのぬいぐるみを渡すことになります。

――試合中、愛里寿がボコの歌を歌い出すのはどなたの発案だったのでしょうか？

監督だったような気がします。あれは愛里寿のテンションがどこで上がるかを示すシーンなんです。最初は指揮官として試合を静観しているんですけど、大洗女子が不利な状況を次々と覆して立ち向かってくる姿にボコの面影を見たところで、スイッチが入るというのを端的にわからせたかったんです。その瞬間から愛里寿は背負っているものがすべて吹き飛んで、純粋にみほと勝負したいという気持ちになっていきます。

――なるほど。劇場版ではボコがすごく働いてくれたんですね。

すごく活躍してます（笑）。テレビシリーズではみほがハマっている程度だったんですけど、ここまで成長して、重要なキャラクターになるとは思いませんでした。

――そういえば、シナリオ段階では西住流へのライバル意識を思わせる愛里寿のセリフが、完成した映像だとかなり削られているように思ったのですが。

予定より尺が長くなってしまったために、どこから削るのかという単純な取捨選択です。最初に西住流対島田流という因縁を強く念頭に置いていたんですけど、ボコを出したことで、それがなくてもみほと愛里寿の関係が成立するようになったから削りました。最終的には、２人の間で流派を越えた繋がりができたので、愛里寿はある種のパーソナルな気持ちを優先したということになります。

――劇場版の Blu-ray につく OVA「愛里寿・ウォー！」の脚本は吉田さんが書かれていますよね。

そうですね。劇場版は尺的に試合の決着で終わってしまったので、愛里寿の後日談がほしいよねということから、その後がチラリと描かれています。私としても劇場版では愛里寿をもうちょっと掘り下げたかったという気持ちがあったので、うれしかったです。大洗女子との試合を経て、愛里寿の気持ちにも変化が表れたと思うので、そのあたりを描いています。

――知波単や継続たち新キャラクターの造形はどうやって膨らませていったのでしょうか？

どんな学校で、なんの戦車に乗るかは監督のイメージがあったので、そこは水島（努）監督主導です。国のイメージや戦い方からキャラクターを広げているので、すぐ突撃したがる知波単は日本で、マイペースな継続はフィンランド。両方ともストーリーの進行を補助する役割を担っていて、継続は戦車戦を俯瞰しながら解説する、ある種のガイド役。知波単は改めて大洗女子がどんなチームかを説明する補助役みたいな配置になっています。

――知波単は劇場版のなかでもみほとの出会いで成長していったキャラクターですね。

そうですね。まぁ、みんなとにかく突撃したがるんですが、西や福田はみほたちの影響を受けて考え方も変わっていきますね。大洗女子と戦うと、互いに影響し合い、みんながみほたちを好きになるという象徴を、劇場版では知波単が担ってます。

――新キャラクターたちの具体的なキャラクターイメージはあったのでしょうか？

継続のミカは飄々として、達観しているようなセリフをいうキャラクターにしたいという要望があったので、さすらいの吟遊詩人というイメージです。知波単の西は、監督が戦争で亡くなったオリンピック選手の名前をとったとおっしゃっていました。監督が知波単を好きすぎて、西と福田以外にも、コンテを書くときに名前をつけられていました。大学選抜のメグミ、アズミ、ルミは監督のなかでアダルティな三姉妹っぽいイメージがあったようなので、高校生にはない色気を感じさせるキャラクターになってます。そこまでセリフが多い役ではないので、わりとパッと見でタイプの違いがわかるように書き分けには気をつけました。年下だけど愛里寿を選手として尊敬しているというのは、彼女たちが戦車道のプロを意識している現れでもあります。

大洗女子の仮住まいは夏休み合宿のイメージ

――学園艦から下りた後、大洗女子のみんなが仮住まいの木造校舎で思い思いに過ごすシーンがあります。それぞれが廃校をどう受けとめているのか、彼女たちの心の機微が描かれていますね。

あれは夏休みのイメージなんです。夏休みって本来はすごく楽しいはずなのに、学校に通わない期間はどこか拠り所がなくなる感じがあると思っていて。住み慣れたところを離れた寂しさみたいな。そういう環境だと、大洗女子メンバーも今までとは違う一面を描けるので、それぞれのチームがどう過ごすかがポイントだと思っていました。ネトゲチームはむしろこの機会にがんばって体を鍛えようとしたり、風紀委員チームは逆にグレちゃったり、桃がすごくがんばっていたり。大洗女子の女の子たちが無事、学園艦に戻るといいな、と観ている人に感情移入してもらうシークンスを担うシーンでもありますし、どうしても試合に勝ちたいという戦いの動機を補強するシーンでもあります。『ガルパン』っていわゆる学園ものなんですけど、じつは合宿や修学旅行的な話が全然ない(笑)。だから、みんなで学園艦を離れて過ごすという、テレビシリーズでできなかった日常を描けたのは楽しかったですね。

――それぞれのチームで過ごし方が違いますが、その描写がすぐに決まったチームはどこですか？

風紀委員チームはすぐに決まりました。学校がなくなって一番ダメージを受けるのは彼女たちですから。それ以外の人たちは自分の好きな趣味なんかがあり、それが柱になっているのであまり落ち込まないんですよね。学校との関わりが深い生徒会と風紀委員が一番ダメージを受けているんです。

――そのなかでも、やっぱり杏のがんばりはすごく印象的でした。

たしかにそうですね。序盤は杏のがんばりで話が回っていきました。テレビシリーズで廃校問題をやったものの、結局それがどう解消されたのかをきちんと描けていなかったので、学校の設立に関わる文部科学省を登場させました。それに対抗する役割を担うのは、杏しかいないということです。会長が会長であるという所以を見せられますし、学校を一番思っているのはやっぱり杏なんです。今まで学校以外での杏を見せていませんでしたので、新鮮なシーンに

なったと思います。

——廃校問題の見せ方で吉田さんがこだわられたところはなんでしょうか？

廃校の手続きは誰が決定するかという手順を踏まえておかないといけなかったので、戦車道連盟を出し、役人的な人を出し、一連の流れが理解しやすいように意識しました。島田流と西住流の因縁とか立場を見せるためにみほや愛里寿のお母さんも登場させています。ここは大洗女子を取り巻く大人たちを一挙に見せられるシーンでもあるので、とにかく凝縮させました。劇場版は戦車戦が見せ場なので、話の構造的なところはなるべく端的にまとめるようにしています。

西住への思いに決着をつける要素がほしかった

——そのなかで、みほが西住家に帰郷したり、まほとの回想シーンが挟まれていきます。

回想はみほとまほの絆を示す逆算のシーンでもあります。小さい頃は仲がよかったけど、いったん道が分かれてしまい、ついに一緒に戦うというところまで来たという２人の関係のうねりをドラマとして見せたかったんです。お姉ちゃんと一緒に戦うことは、みほの西住に対する思いに決着をつける要素になりますし、テレビシリーズとは違った２人の関係を描くこともできます。

——最初にうかがった“みほが黒森峰に改めて転入する”というボツ案の要素が加わっているんですね。

そうですね。黒森峰とまほに対するわだかまりを解消して西住流への思いに決着をつけるという、みほのドラマの一端がここで拾われている感じになります。後、完全に決着はしていませんが、みほとお母さんとの関係がテレビシリーズ後にどうなったかをチラリと見せたいとも思っていました。

——よく考えるといろんなものが繋がっているんですね。そういう意味では、先ほどの夏休みという話がありましたが、帰郷するという流れはすごく自然です。

みほが故郷に帰るシーンが初めて描かれるので、ムードの重ね方を非常に意識しました。彼女はほかの大洗メンバーと少し違い、このときに強い喪失感みたいなものを抱いているんです。もともと黒森峰から移る際に故郷を離れていますし、今回は大洗が廃校になって学園艦を去ることになった。この“二重の郷愁”を持っているので、拠り所のないみほの心境をうまく流れで見せられるように苦心しました。

——その“二重の郷愁”を描くために吉田さんが盛り込んだ要素というと？

まだお母さんとは完全に「おかえり」「ただいま」とは言えず、わだかまりが残っている親子関係ですね。

——みほの帰郷シーンは吉田さんとしても思い入れが強いですか？

そうですね、個人的にはみほとまほの関係性が描かれる、すごく重要なシーンだと思います。まほはセリフの少ないキャラクターですが、言葉数が少ないなりに妹への思いやりはちゃんと持っている、彼女らしい不器用な優しさみたいなものを見せたいと思っていました。

ダージリンからの呼びかけを受けて、大洗女子のためにライバル校のみんなが駆けつけますが、まほだけは呼びかけがなくても自発的に参戦したんじゃないかな。

——みほが帰郷したとき、まほが犬の散歩をしていましたが、テレビシリーズでは試合以外でのキャラクター性があまり見えてなかったのでとても新鮮でした。

たしかにそうかもしれません。まほの魅力は“いいお姉ちゃん”というところで、劇場版ではそれがわかる描写も多く、いつもみほのことを見守っているんです。だからこそ大学選抜チーム戦のクライマックス、愛里寿との戦いにまほが加わり、みほを助けるところに繋がるんです。ただ、あの展開は戦力差の問題も絡んでいて、戦車のスペック的にみほだけで愛里寿を倒すのが難しかったから、という理由もあります。

——対大学選抜チームとの試合前に他校の選手が助けに駆けつけるという展開はどういった理由から？

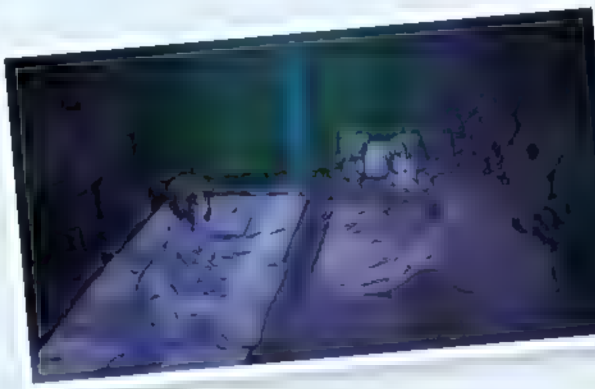
テレビシリーズのキャラクターをたくさん出したいというのもありますし、単純に大洗女子だけでは大学選抜を倒すのは難しいというスペックの問題もあります。それに、ファンが見たいものを考えたときに、王道ですけどかつての敵が味方となって駆けつける展開はやっぱり盛り上がりますよね。大学選抜チーム戦の作戦会議なんかは、中盤までなかなか登場しない他校のキャラクターたちの特徴が端的にわかるように意識しました。各チームらしさが出ますし、みんながどのぐらい前のめりで参加してるのかなっていうのが見えてきます。

——完成した映像をご覧になったときの印象を教えてください。

やっぱり戦車戦は圧倒的な物量ですね（笑）。Blu-rayも発売されていますが、劇場での迫力は違いますよね。もう戦車のための戦車の映画だと思いました。あれだけの戦車が出て、動き回るというのは圧巻です。シナリオを書いていた時も、数の多さに手こずりました。

——異例のロングラン上映となった「ガルパン 劇場版」。最後に、この作品に関わって感じたことをうかがえますか？

最初、テレビシリーズの企画をいただいた時は、戦車だけの戦いというすごくニッチな話をどうやるんだろう？観てくれる人はいるのかな？という不安がありました。正直、ここまで広がりを見せる作品になるとは思っていなかったので、すごく不思議な気持ちです。王道のスポーツものなので、そのシンプルさとニッチなテーマが合わさってうまくいったのではないでしょうか。テニスやラグビーの試合と同じように、戦車に興味がなく、知識がなくても楽しめる要素がありますから。劇場に何度も足を運んでくださったファンの方がいらっしゃいますが、その鑑賞に堪えられるほど画面の密度が濃いのは、CGなり作画なりのみなさんががんばってくださった結果だと思います。あとは、たくさんの方に観ていただけたので「ありがとうございます」のひと言に尽きます。





絵コンテ・演出
小林 敦
ATSUSHI KOBAYASHI

キャラクターが実在するような空気感を共有したい

コンテに反映された場所に対するこだわり

――本作にはコンテと演出で参加されていますが、担当されたのはどの辺りですか？

コンテからお話すると、まずエキシビションマッチが終わってお風呂に入るところからボコミュージアムを発見するところまでの、現場的にB、Cパートと呼ばれている部分。次に、役人と面会するシーンから廃校撤回を目的とした大学選抜チームとの試合が決まるまでのEパート。それから最後に、大学選抜チーム戦が始まってすぐ、(M26) パーシングがずらっと横一列で並んでいるカットからカール（自走臼砲）を撃破するまでのGパートを担当しています。

演出については、コンテをやらせていただいたE、Gパートと、水島監督がコンテを手がけたHパートの中盤までを担当しました。具体的には、迷路の中にいるルミがコースターの上で偵察しているアンチョビに気付くところまでになります。

――水島（努）監督から、劇場版に向けて何かオーダーはありましたか？

「戦車よろしく」とだけ（笑）。でも、そう言われたわりには、戦車と関係のない日常部分のコンテが多かったですね。

――最初に手をつけられたのは、Bパートのコンテからですか？

そうですね。劇場版のコンテに着手したのは僕が最初だと思うんですけど、当時はシナリオの決定稿が最後まで上がっていなくて、Aパートのコンテもまだ見せてもらっていない状態でした。なので、どこまでボリューミーな内容にしていいのか、手探りで始めた部分も多分にありました。

――では、少し力をセーブしながらコンテを切るような状態でしたか？

いや、最初からほぼ全力投球です。あまり大変なことをやらないでほしい、と言われてはいたんですけど、そこは劇場作品ですからね。意気込みが先行してしまって、ほとんどセーブできませんでした（笑）。

――特に意識したことはありますか？

コンテを切っているときは意識していなかったんですけど、最近になって自分は場所に対するこだわりが強いことに気付きました。今回の劇場版も含めて過去の仕事を振り返ってみると、キャラクターがどんな空間にいて、その中で何を思い、何をするのかを重要視しているように思います。

――シチュエーションも含めた、臨場感を大切にしているということでしょうか？

そうですね。特に今回は、コンテ作業にインしたときに美術設定が存在しないシーンが多数あったんですね。たとえば大学選抜チーム戦が始まってすぐの空間は、丘ということ以外はほぼ何も決まっていない状態でしたし、カールと戦う場所も、目の前に断崖があることだけしか決まっていませんでした。日常パートでも、西住家の周辺については設定がなかったので、みほが帰ってくるなら勝手口だろうとか、こちらで想像して絵を作っています。その意味では、いつもより余計に空間を意識した部分もあったかもしれません。

――Bパートは日常描写が主体ですが、コンテを拝見すると、キャラクターの配置や動き方まで細かく描き込まれていますね。

B、Cパートについては、自分が演出を担当する可能性が低かったので、演出する人が理解しやすいように詳しく書いています。自分で演出をやる場合もそれなりに書き込みはしますが、そちらはコンテを書きながら思ったことを備忘録的な意味合いで書き残すことが多いですね。

――木造校舎のカットでは、使用する取材写真の番号まで書き込まれていますよね。

具体的な場所がわかれば、何を見せるのかがより明瞭になってきます。逆にそこが曖昧だと、どうしてもキャラクターばかりを見せるようになってしまう。もちろん、そういう見せ方が必要な作品もあるとは思うんですけどね。今回に関しては、風景と一緒にキャラクターを見せることで、彼女たちが実在しているような空気感をお客さんと共有したかった。どこにでもある住宅地、どこにでもある草原にはしたくなかったんです。なので、場所によって植生や生息する動物までちゃんと調べています。

――西住姉妹の回想シーンのコンテでは、上空を飛ぶ鳥の名前まで書かれてました。

アマサギですね。いいかげんに描くのは嫌だったので、熊本に渡ってくる鳥の種類をちゃんと調べました。また大学選抜チーム戦の舞台に生えている植物は、ダケカンバやミズナラ、エゾ松を指定しています。

――幼い西住姉妹の触れ合いは、二人の絆を見せるいいシーンでしたね。

お客さんの見たい部分だと思ったので、コンテで少し尺を長めに取りました。アイスの棒を渡した後、みほが戦車から落っこちて二人とも泥まみれになるところは、こちらでかなり盛っているんです。

――クライマックスの共闘に向けても、意味のあるシーンになっていたと思います。

結果的にそうなりましたね。実のところ、回想シーンのコンテを切っているときは、まだ後半のシナリオは上がっていなかったんです。なので、完成した映像を観て初めて、こうつながるんだ、と思いました（笑）。僕のコンテを踏まえて、水島監督が上手くつなげてくれたのかもしれません。

――二人を乗せたII号戦車が画面奥に進むカットは、背景動画の指定がありますね。

回想シーンという半イメージ的な空間なので、ほかとはちょっと印象が違う感じにするのもありかなと。最近では作画背動を観る機会もだいぶ減っていますし、自分で演出してみたかったこともあって、チャレンジさせてもらいました。ただ、やってみ

ると想像通りかなり大変でした（笑）。

――日常の描写という意味では、木造校舎に移ってからの暮らしぶりに時間の経過が見えるのもおもしろかったです。パゾ美の眉毛がうっすらつながっていたり（笑）。

水島監督の作品だからこそできる遊びだと思いますね。テレビシリーズを通してキャラクターが固まっている作品ですから、そこから一歩踏み込んだ描写を入れるのはメインスタッフでも勇気のいることだと思うんです。そこで大胆になれるのが、水島監督のすごいところではないかと。じつはヒゲを生やす案もあったんですけど、それは制作デスクの真庭（健蔵）さんたちから止められました（笑）。でも、ここまで踏み込んでいいとなると、コンテや演出の段階でやれる幅も広がりますね。風紀委員チームだけでなく、ムキムキになったネトゲチームや野生化した１年生チームなども、お客さんに新しい発見を提供できたと思います。

――日常パートで目立つメカというと、C-5Mの存在感が際立っていました。

『ガルパン』では数少ない飛行機が露骨に登場するシーンですし、プロデューサーの杉山（潔）さんの守備範囲ということもあって、この程度のコンテしか描けないのか、と言われないようにがんばりました（笑）。C-5Mとシャーマンが出てくるカットについては、お客さんの水準の上限値として杉山さんを想定しているんです。そもそも戦車に比べると飛行機は、実際に乗っていた人の手記や体験談がけっこうあるんですね。そのぶんマニアの目も厳しかったりするので、杉山さんレベルの人を納得させられないとダメだろうと。

――C-5Mがやって来たことに気づいた生徒たちが木造校舎から飛び出してくるシーンは、作画のカロリーも高そうですが。

作画を担当してくださったのは、キーアニメーターの吉田（亘良）さんです。僕がコンテを切るときは、作画に求められる水準を考えて、誰にやってもらうか想定することが多いんです。吉田さんは丹念に動かしてくれるアニメーターなので、キャラクターが多いカットを担当する比率が高かったですね。木造校舎から飛び出すカット以外だと、講堂で角谷（杏）が廃校を回避する方法をみんなに伝えるシーンも吉田さんですね。ここのカットは、棒立ちの状態で口パクをさせるだけでも成立はするんです。でも、吉田さんにお願いすれば、生徒たちの細かなリアクションまで見せてくれるだろうという期待がありました。

そのほかの方だと、戦車の車内については設定もやられている伊藤岳史さん、空間をうまく演出したいカットでは吉本雅一さんを想定していました。Gパートであさがお中隊の戦車が次々に集中砲火を浴びる一連の流れは、吉本さんの仕事です。反撃しようとしたナオミが車内で被弾の衝撃をこらえるカットがあるのですが、砲塔を旋回させる時にちゃんと車体部分も動いているんですよ。まさかそこまでやってもらえるとは思っていなかったので、演出チェック時は驚きました。その直後のアリサたちがボコボコにされるカットも、リピートという繰り返しの表現を使わず、作画でちゃんと動かしてくれています。それも３人分ですからね。このカットも、吉本さんにしかできない仕事だと思います。

コンテ作業中に芽生えるキャラクターへの愛

――大学選抜戦は前半が丘陵地帯での戦いとなりますが、特徴的な建物がないぶん、絵的な変化を出すのは難しかったのでは？

イメージとしてあったのは北海道の宗谷丘陵なんですけど、同じような風景が長い間に渡って使われると、どうしても時間の流れがダレてしまいます。ですので、同じ高台での戦いを続けるにしても、途中で雨を降らせて印象を変えるようにしました。

――カチューシャたちが丘の頂上から撤退する辺りですね？

そうです。状況が悪くなってきた辺りからだんだん曇りはじて、雨が降ってくるようにしました。テレビシリーズでも雨の中での戦いはやっていませんから、その意味でも、新鮮な印象を出せたかと思います。

――森の中での撤退戦でシャーマンの砲塔の上に合羽を着せていましたが、ああいった芸の細かさにも感心しました。

『よんでますよ、アザゼルさん。Z』に参加したときに、合羽を着たアザゼルさんが雨の中を歩くカットを作ったんです。そうしたら、打ち合わせの時に水島監督から「女子の間で合羽姿のアザゼルさんが人気なんだ」と教えられまして。『ガルパン』では同じようにおじさんたちの心をつかめたらと思い、シャーマンに合羽を着せてみました。あとは、シャーマン好きの杉山さんに対するサービスですかね。それに、僕はアリサが好きなので、彼女とサンダース大学付属高校の登場シーンをなんとか増やしたくて（笑）。

――アリサの戦車が集中砲火を浴びるシーンは、シナリオにはなかったんですか？

はい。コンテを切っていると、特定のキャラクターに愛が芽生えていることに気づくことがあるんですよ（笑）。それで、アリサのシャーマンがボコボコにされるくだりを追加してしまいました。しかも、これが移り気な愛で、継続高校のミカやアキを好きになった時期もあったりして（笑）。当初は名前と顔がなかなか一致しなくて、操縦手のミッコにいたっては無名の扱いだったんですけどね。コンテを切っているうちに、彼女たちをちゃんと見せたいと思い、ミッコの設定も作ってもらったんです。

――ミッコの操縦テクニックは、目を見張るものがありましたね。

テレビシリーズの第11話で、ポルシェ・ティーガーが橋を壊しながら走るシーンがありますが、あそこでツチヤがペロリと舌なめずりをするじゃないですか。あの芝居を入れたのは原画を担当された伊藤さんなんですけど、ああいう戦闘にちょっと酔った感じの好戦的な女の子が、お客さんに好印象を与えることに気づいたんですよね。なので、ミッコにもそれをさせてみました。そうやっていろいろ盛り込んでいるうちに、活躍っぷりがインフレを起こしてしまった感じです。気づいたら、片輪走行で突っ走る描写まで入れていたという（笑）。

――BT-42が動き出すまでの一連のアクションは、ついに継続高校が本格的に動くぞ、という感じがして印象的でした。

それまでの継続高校はわりとミステリアスな存在だったので、どうやってキャラクターと戦車をアピールしようかと力が入りました。なので、戦車自体のギミックを見せるのはもちろん、車内で一生懸命働いている女の子たちをしっかり描くようにしています。それと、BT-42については、コンテに入る段階で資料がかなり揃っていたので、いろいろなギミックを分析して芝居に取り込めたのも大きかったかと。

――BT-42に限らず、車内を見せるカットはふんだんに盛り込まれていた印象です。

先ほどお話した場所に対するこだわりにもつながると思うのですが、車内でみんなが何をやっているかを極力見せてあげたかったんですよね。本当は（西住）まほが乗っている戦車のクルーにもカメラを振りたくて、設定を発注しようとしたこともあるんです。ただ、それをするとカットが増えて、そのぶん尺も伸びてしまう。セリフのないカットの尺を増やしている場合ではなかったので、泣く泣くあきらめました。

――登場する戦車も非常に多いですが、それぞれ個性がちゃんと出ていましたね。

戦車をモチーフにした作品で、戦車の性格づけがこれだけ明瞭に行われたことってなかったと思うんです。そもそも、こんなにたくさん種類を出すこと自体が珍しいですしね（笑）。普通の戦車をモチーフにした作品であれば、5、6種類出てきたら多いほうだと思います。『ガルパン』で性格づけが決まってしまった戦車も、かなり多いのではないでしょうか。劇場版の登場車輌で言えば、センチュリオンはすごく強くて、パーシングやパンターは地味とか（笑）。本来ならパンターはけっこういい戦車のはずなんだけど、『ガルパン』ではちょっと損な役回りが多いんですよね。

――クルセイダー（Mk. Ⅲ）やBT-42からは、非常に軽快な印象を受けました。

そうですね。でも、BT-42がアクロバティックな動きができたり、八九式（軽戦車）が小回りが利いて偵察向きというのは、かなり誇張した表現ですよ。今後、忠実にBT-42や八九式を描く作品があったとしたら、『ガルパン』を観た人から「遅すぎる！」と思わぬ突っ込みを受ける可能性もあるんじゃないかと（笑）。そもそもこの二輌は『ガルパン』で出てくるまでは、かなりマイナーな存在だったんです。そのぶん動いているイメージが『ガルパン』ぐらいしかないので、余計に印象は強くなるでしょうね。

――戦車の描写に関しては、監修の方に意見を仰ぐこともあったのですか？

作業中に相談するというより、出来上がったコンテを見ていただいて、何か指摘があれば調整を行うようにしていました。

――どういった指摘がありましたか？

たとえばカールの砲撃後のアクションですね。弾の後ろに弾底板と呼ばれているものが付いていて、砲撃後は薬莢ではなく弾底板だけがゴロンと排出されるんです。あとは、BT-42の特殊な装填方法も監修の方からの指摘で知りました。ちなみに、今回の劇場版では、BT-42とKV-2で初めて手動排莢を描いていたりします。

戦車を格好良く見せるレイアウトを探る作業

――過去の有名な戦場や戦争映画などのオマージュも入っていたりするのですか？

空間としての草原を描くときは、杉本（功）さんからお借りした東部戦線の写真を参考にしています。あとは、パーシングやチャーフィー（M24チャーフィー軽戦車）を格好良く見せるアングルで迷ったときは、朝鮮戦争の写真を参考にしながら模型を撮影して、それを元にレイアウトを構築したり。そういえば杉本さんは、バイクが好きでよくツーリングに出かけるみたいなんです。じつは撤退戦のときの峠は北海道ではなく、杉本さんから借りた九州などの風景写真が下地になっていたりします（笑）。戦争映画に関しては、実際には当時の戦車を使っていないことが多いんです。参考になるのは、ソビエトの映画に出てくるT-34ぐらいでしょうか。

――戦車からの主観カットが多用されていると感じましたが、それも狙いですか？

水島監督の中では、主観のカットをテレビシリーズのときよりも増やしたいという意図はあったと思います。僕の場合、テレビシリーズのときに、スケジュールの問題から「主観のカットはやらないように」と言われていたんですね。それでちょっと悔しい思いをしたので、劇場版では絶対にやってやろうと（笑）。動的な主観カット以外に、静的な双眼鏡越しカットも数多くありますが、こういう望遠カットのレイアウトは自分のほうで担当しました。というのも、望遠カットは3Dでレイアウトを構築することが難しいんです。何キロメートルも先の戦車を見ている絵を3Dで真面目にやろうとすると、空間上でそれだけの距離を想定しないといけません。実際に3Dでそれをやるのは現実的ではないので、作画上でレイアウトを先に切ってしまったほうが早いだろうと。

――3Dとの兼ね合いは、どのように考えられていたのでしょうか？

今回はなるべく3Dさんにレイアウトを設計していただくのがいいと思っていたので、コンテの段階からそういうカットを増やしていく傾向が強かったですね。なぜかと言うと、作画で戦車のアタリを描いたとしても、カメラを想定したレイアウトまでを設計するのは難しいんです。逆に3Dから設計をスタートさせると、どのレンズを選択するのが戦車の見栄えを良くするのに適しているかを探りやすいですから。

――コンテにも、カットごとに使用するレンズの種類が書き込まれていましたね。

今回はほぼ一通りの戦車模型をアクタスさんが揃えてくださったので、それをカメラで撮って、一番良く見えるアングルやレンズの種類を自分なりに考えてコンテを描くことができました。実際の戦場で撮られた戦車の写真は望遠のものが多いですが、ネット上には広角レンズで格好良く撮られた戦車の模型をたくさん見ることができます。その影響もあって、今は広角レンズで見る戦車の格好良さが評価されてきている時期だと感じていて。ですので、風景として戦車を見せるときは望遠で捉えて、寄りのときは模型的に広角レンズで撮った戦車を見せるという区別を意図的に行っています。

――水島監督がコンテを担当したパートの演出は、どのような意識で取り組まれていたのでしょうか？

自分でコンテを切ったパートは見せたいものがはっきりしているのですが、水島監督のコンテではその判断が難しかったです。そもそもほかの方が切ったコンテで演出をした経験が、今回も含めて3回しかなくて。説得力のある風景を見せるのか、それともキャラクターの動きや表情を見せるのか、その区別をどうするかでけっこう悩みました。でも、難しく感じると同時に、新鮮でおもしろかった部分でもありますね。

――本作に関わられての感想をお願いいたします。

いちスタッフとしては、自分のやりたいことに全力投球できたので満足しています。劇場版をやって本当によかったと思うのは、従来からのお客さんに加えて、テレビシリーズを未見の方が数多く劇場に足を運んでくれたことですね。その延長で戦車に興味がわいたり、プラモデルを作ってみようと思った人も大勢いたようで、戦車仲間の輪が広がったのが何よりうれしかったです。





演出

藤井辰己 TATSUMI FUJII

重点的に見ていたのは キャラクターのディテールです

大洗の街をいかに魅力的に描写するか

――本作に参加されることになった経緯を教えてください。

水島（努）監督が手がけた別の作品に参加する機会がありまして、その作業が終わったあとに誘っていただきました。ちょうど『ガルパン』のテレビシリーズを観てハマっていた時期だったので、監督と初めてお会いしたときに「『ガルパン』、おもしろかったです」と感想をお伝えしたんですよ。その後も何度か『ガルパン』の話をさせていただいていたので、こうしてスタッフとして迎えていただけたのはうれしかったです。

――今回の作業に関しては、どのように臨まれたのですか？

『ガルパン』のスタッフに加わるのが初めてだったのに加え、自身初の劇場アニメの仕事ということもあり、本当に探り探りのスタートでした。作品の傾向を掴むために、キャラクターデザインの杉本（功）さんやテレビシリーズを回していた制作さんに話を聞いたり、参加経験のある原画さんの絵を見せていただいたりしました。

意気込みとしては、やはり劇場作品ということでテレビシリーズを超えたものにしたいと思っていました。それと、大洗の街をしっかり描写することも、自分の中でひとつのテーマでしたね。じつは今回の仕事を引き受ける前に、いちファンとして大洗に聖地巡礼もしていまして。ですから、劇場版でも大洗が出ると聞いたときはうれしかったですし、やるからには大洗をさらに盛り上げたい気持ちが強かったんです。

――絵コンテもやられている小林（敦）さんと共同で演出を手がけられたそうですが、藤井さんの担当はどの辺りですか？

AからHパートのうち、A～Cパート、Fパートの全編とHパートの後半になります。じつは最初に監督から依頼を受けた時は「前半の日常パートをお願いします」という話だったんですよ。なのにフタを開けてみたら、前半からいきなりの戦車戦で（笑）。

――Aパートは、エキシビションマッチの決着がつくまでですよね。

そうです。最初から戦車満載の内容でびっくりしましたが、コンテに目を通した段階では、なんとかなるだろうと悠長に構えていました。でも、実際に3Dの戦車に作画のキャラクターを乗せたり、実在する街を忠実に描くことをやり始めると、テレビシリーズではよくこんな大変なことをやっていたなと（笑）。結局、Aパートの作業だけで1年ぐらいかかってしまっています。

――大洗の街をしっかり描写する上で、とくに苦労したことはありますか？

何人かの原画さんから上がってきたレイアウトを見たとき、クオリティのコントロールが難しいと感じたんです。やはりみんながみんな戦車に詳しいわけではないので、カットによって戦車のサイズと背景のバランスが変わってしまうんですね。なので、Aパートの3分の1くらいは、僕のほうで原図という背景の下絵を描くことになりました。そうすることで、全体の印象に統一感が出るようにしているんです。

――ロケハンにも行かれたんですよね？

はい。制作会社のロケハンに同行したのが2回、その後も個人的に資料写真を撮りに2回ほど行っています。個人的に行ったほうは、趣味のドライブも兼ねてましたけど（笑）。写真を撮りながら考えていたのは、いかに街を生き生きとした雰囲気に見せるかです。これは大洗に限った話ではないのですが、舞台のリアルさを過度に追求すると、作品にとってあまりプラスにならない部分まで見せてしまうことがある。そうならないよう、『ガルパン』のテイストとマッチする背景の見せ方ができればいいなと。戦車を走らせるにしても、あまりリアルだと本当の戦争のように見えてしまいますから。競技としてのリアルさを演出して、悲壮感が出ないように気をつけました。

――演出時に、藤井さんのほうで盛り込んだ要素はありますか？

重点的に見ていたのは、キャラクターのディテールです。このキャラクターはこんな仕草をするんじゃないかとか、こんな持ち物を持っているんじゃないかなどと考えながら、各キャラクターの個性が伝わる"らしさ"を引き出していく作業ですね。そういった細かなディテールはコンテにはあまり描かれていないので、演出の段階で必要に応じて足しています。たとえば、戦車を運んできたC-5Mを追いかけていくみんなの足元を見ると、1年生チームは木造校舎から感極まって外に出てきたので上履きのままなんです。その一方で、すでに外に出ていたチームは外履きになっています。

――戦車の描写に関しては、どのような考え方だったのでしょうか？

監督をはじめ、コンテの小林（敦）さん、総作監の杉本（功）さん、3Dの柳野（啓一郎）さんといった根っからの戦車好きの方がスタッフにそろっているので、僕のほうから新たに何か提案するようなことはなかったですね。なので、戦車のスペックやディテールのチェックは、詳しい方にお任せしています。その上で僕が意識したのは、細部まで作り込まれた戦車を作品の世界にどう馴染ませるかです。

――とはいえ、作業を通してだいぶ戦車にも詳しくなったのではないですか？

たしかにそれはあります。はっきり言っ

て、最初は出てくる戦車の見分けがつかなかったんですよ。突撃砲とはなんだ？みたいな（笑）。でも、今ではそれなりに詳しくなりました。それどころか、職業病みたいな状態になってますね。レンタルビデオ店でミリタリー映画のパッケージを見たら、あそこに見える戦車はなんだろう？と思わず確認しちゃったりして（笑）。

――とくに気に入った戦車はありますか？

クルセイダーがお気に入りです。重量が20トンもあるんですけど、走りは軽快な戦車という位置づけなんです。今年の春先に公開された特報を見たとき、そんなクルセイダーの個性が見事に表現された3Dの動きに痺れました。ただし、実車で考えると、クルセイダーのスペックってけっこう中途半端なんですよね。『ガルパン』の作業が終わってからオンラインゲームの『World of Tanks』を始めたのですが、やっとクルセイダーを手に入れたと思ったらボコボコにされました（笑）。でも、そこがまた愛おしかったりもするんですよね。

――Aパートは水島監督によるコンテですが、演出についてどのようなやり取りを？

通常の作品だと演打ち（演出打ち合わせ）を行いますが、この作品では、コンテが上がったところでグラフィニカさんを交えて3D打ちをやるんです。その時に監督から3Dさんに戦車の動かし方のイメージが伝えられるので、横で聞きながら僕なりに解釈して演出の作業に落とし込んでいます。とはいえ、Aパートはキャラクターより戦車が主役ですから、演技面での演出という意味では、僕はあまり表には出ていません。ちなみにAパートの3D打ちだけで、食事を挟んで9時間ほどやっています。

――水島監督とのやり取りで印象に残っていることはありますか？

作業が終盤に差し掛かった頃に監督から言われたことで、僕の中にスッと入ってきた言葉がありまして。後半の大学選抜チーム戦ではケレン味がどんどん増していくので、どこまでやっちゃっていいのか線引きで迷うようなところがあったんですね。そのときに監督から「『それはないだろう』というのはなし、『もしかしたらできるかも』というのはあり」と言われて、目指すべき方向がクリアになりました。

コンテの書き手で変わる演出のアプローチ

――Aパートのあとは、学園艦との別れを描くBパートと、木造校舎に移ってからボコミュージアムを見つけるまでのCパートと、日常的なパートが続きます。

じつはBパートのほうがAパートより先行していたので、作業的にはキャラクターの把握がまず大変でした。この間ちょっと気になってネットで調べたら、名前付きのキャラが70人を超えてたんですよね。家族や戦車道の審判など一切合切含めてですが。しかも、それぞれにちゃんと個性がある。

――さらにキャラクターが集合しているシチュエーションが多いので、そのぶん演出時のチェックは大変そうですね。

特に小林さんのコンテは、全員集合しているカットを広角で見せることがやたらと多くて（笑）。ロングで一度見せてからアップに切り替えてしまえば労力が減るんですけど、小林さんはキャラの集合を広角で撮ることで臨場感を出そうとする。観る人がそこにいると感じられる画作りを大切にしているんですね。僕はどちらかというと逆の考え方で、そのカットの主役となる人物を望遠で抜いてちゃんと見せたいタイプなんです。なので、今回は小林さんのコンテが目指す臨場感をしっかり意識して、映画全体の統一感を出すようにしました。

――B～Cパートで印象に残っているシーンというと？

潮騒の湯のシーンで、お湯の透明度についてリテイクを十数回出したことでしょうか（笑）。『ガルパン』にエロは不要なので、別にいやらしい雰囲気を出すつもりはなかったんですけど、テレビアニメでよくやる記号的な水の表現にはしたくなかったんですよね。実際の潮騒の湯のように透明なんだけど少し白濁している感じを出しつつ、かつキャラクターがちゃんと見えるような透明感を表現するのに苦労しました。

それと、飛行機が好きなので、C-5Mが出てくるシーンはやっていて楽しかったです。機体は作画と3Dで表現しているのですが、飛行モーションから細かなディテールにいたるまでスタッフさんがこれでもかというぐらいがんばってくれています。

――キャラクターの描写で、水島監督からチェックが入ることはありましたか？

基本的に監督はキャラの表情に注意されるんです。なので、演出チェックのあとの監督チェックでは、眉毛の角度や目の大きさなどについて細かな修正が入りました。とくに口の大きさにはこだわっていましたね。Hパートで歌っている愛里寿は、もっと元気よく口を大きく開けて、という指示があり、2回ぐらいやりなおしています。

――監督と小林さんのコンテでは、何か違いはありますか？

小林さんのコンテはある種、マンガに近いですね。あらゆる情報が詰まっていて、やりたいことが明確にわかるようになっている。ですので、それに沿って作業を進めていけば、スムーズに映像になります。

一方、監督のコンテは、これは絵描きじゃない人のコンテ全般に言えることですけど、見せたいものが一番シンプルに描かれているんです。なので、コンテのように見せるにはどんなレイアウトで、どんな芝居をさせればいいかを原画さんが考えて遊ぶ余地がある。それぞれわかりやすいというメリットと遊べるメリットがあって、それはコンテを描く人の個性のようなものです。

――Hパート（遊園地跡での戦い）後半はまたまた激しい戦車戦ですが、こちらはいかがでしたか？

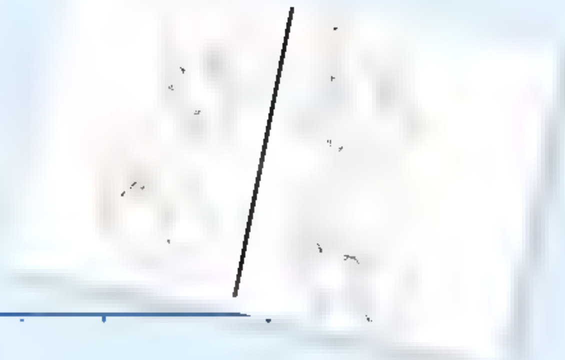
Aパートでの経験を踏まえて、作業の進め方を少し工夫しています。監督が意図する画面を成立させるための簡単なレイアウトをこちらで書いて、3Dさんにお渡しするようにしたんです。この頃になると自分の色をそれなりに出せるようになっていたので、Hパートのあとで、もう一回Aパートを作ってみたいと思ったぐらいです（笑）。

――作業を終えての感想をお願いします。

先日、立川シネマシティで観賞したのですが、公開から随分経つのに満席でビックリしました。やはり作り手が好きで作っているのがひしひしと感じられるのが、この作品の魅力ですよね。しかも、込められている熱量が半端ではない。昔から「一芸に秀でよ」という言葉が好きなんですけど、ひとつ特化したものを持つことの強さを肌で感じましたし、そのような現場に携われてすごく刺激になりました。

キャラクターデザイン・総作画監督

杉本 功 Isao Sugimoto



テレビシリーズと大きく変わった みほとまほの表情に心血を注いだ

手練のクリエイター陣が集った『ガルパン』の現場

――今回の『ガールズ&パンツァー 劇場版』で、劇場作品としては初の作画監督を務められましたが、作業面で意識されたことはありますか？

作監としての仕事はテレビシリーズから引き続きという感じで、いつもと変わりませんが、OVAまでを通して観てくださったファンの方たちはクオリティの高い絵を期待して劇場まで足を運んでくださるので、プレッシャーはありました。劇場のスクリーンに耐える絵作りという点では、既存のキャラクターに加えて新キャラクターも勢揃いするので、画面にどう収めるかは悩みそうだと思っていました。

――確かに劇場版は、大勢で走って行くシーンなどもあって、全員のプロポーションが細かく設定されているため、描き分けや直しも大変だったのでは？

いえ、現場のアニメーターさんもキャラクターの描き分けが体に染みついちゃっているので、意外とすんなりいくんです。演出、脚本、絵コンテ、原画までふくめ現場のみんなは『ガルパン』が大好きなので、ちゃんと同じ方向を見ているんですよ。極端にはずれた芝居のリテイクもなかったのはありがたいことでした。

一方、自分の絵のタッチが、テレビシリーズから期間が空いたので変わってきていて……。もちろんキャラ表を見て、組み立てながらやるんですが、意識しないと絵の方向性が変わってきてしまうんです。なので、キャラ表は常に手放せませんでした。

――キャラクターの演技面で全体的に意識されていたことはありますか？

テレビシリーズから一貫しているんですが、試合中のいろんな描写を生々しくすると、本当に死んじゃいそうな切迫した空気になるんですよ。戦車道ってスポーツなので、実弾で撃たれても安全なようになっているわけですが、そのらしさが損なわれてしまうので、敢えてオミットしている表現も多いですね。また、実際に砲弾を支えると足に力が入りガニ股になったりしますし、戦車内で転んでスカートがめくれてもおかしくないのですが、リアルさは意図的に抑え、女子高生らしくかわいい雰囲気にまとめています。

そういう意味では、ギミックの問題で意見の交わし合いになったシーンがありまして。大学選抜チームとの試合序盤、パーシングに攻撃されて、ダージリンが車内にスッと沈み込むんですが、最初に上がってきた原画は車長のイスに正座しながらしゃがんでいたんです。それで、あのスペースで正座は無理だろう、という揉み合いになり。演出さん、原画さんの間で行ったり来たりしてアイディア出しをしていました。最終的には「正座するのもかわいいよね」ということで落ち着いたんですけど（笑）。あれは不思議なカットでした。でも、意外とあの姿勢が評判がいいみたいでうれしいです。

新キャラクターへのこだわりは細部にわたる

――新キャラクターの愛里寿ですが、島田フミカネさんの原案絵を初めて見た際の印象を教えてください。

天才少女でみほのライバルですから、すごくかっちりと正確な所作をする女の子なんだろうなという印象はありました。ディテールの面だと、愛里寿のおでこ。髪のすき間から見えるおでこの面積がわりと広いんですけど、そこがチャームポイントだと思いました。アニメーターさんによっておでこがあまり見えなかったり、逆に広く取り過ぎるということが多かったので、そこは気をつけていました。

――表情でこだわった点というと？

しゃべるときの口の大きさです。そこにキャラクター性が出てくるので、監督もその表現はすごくこだわってます。愛里寿はわりと計算して動くクールなタイプだから、しゃべる時の口の動きは本当に小さい。まゆ毛も大きく動かないので、描く側からすると、表情をどこまで変えていくかは気を遣います。大きく変化するのは本編でも重要なシーンで、みほにボコをもらった時や、みほにボコを渡す時くらいですね。感情を照れ隠しする女の子のかわいらしさ、その雰囲気を大事にしました。

――愛里寿の母親、島田千代のデザインは、どのようにして作られたのですか？

千代は島田さんのラフスケッチが元なんですよ。愛里寿のアイディアスケッチに家元のお母さんのイメージが入っていたんですけど、それがバッチリとハマって、ものすごくカッコよかったんです。質実剛健な西住流と対比するなら、確かに上品でふんわりした雰囲気になるよねって。たしか、服もえんじ色で、今の千代のデザインそのままでした。

――メグミ、アズミ、ルミの大学生トリオはいかがでしょうか？

メグミたち３人は大学生ということで、プロポーションのメリハリを意識して、高校生と差をつけています。芝居的には落ち着いたメイクさばきとか、所作が競技慣れしています。

――知波単だと西以外は、杉本さんが初めからデザインされていますね。

そうですね。知波単の女の子たちは、監督から「性格は突撃好きで、直情型の一本気な顔、古風でハイカラな髪型にしたい」という要望がありました。昔の女学生の写真を見せてもらいながら髪型のパターンを作ってみましたけど、「当時は流行っていたのだろうけど、今だとさすがにおかしいよね」という髪型も多かったので、そこはうまくアレンジしています。最初から名前が決まっていたのは西、福田、玉田ぐらいで、後はコンテに合わせて描いたラフの中から新砲塔の１号車はこの子、２号車はこの子、

みたいな感じで当てはめていきました。

――福田は背が低くて、メガネをかけている特徴的な造形のキャラクターですね。

物語的にも重要な位置にいるので、たしかにキャラクターを構成するパーツ類は複雑ですね。九五式に乗るなら小さな子にしたいという要望があり、後は特徴づけでヘルメットと丸メガネを足しました。名前のモデルらしい人物と同様にメガネをかけているのは偶然です。初めはモデルがいるかどうかも知らなかったですし。監督が「福田は少年兵みたいなイメージ」とおっしゃっていたので、肩幅が足りてないブカブカの服を着せてかわいい女の子という感じに仕上げました。ヘルメットの調整紐がリボンみたいに作れるんじゃないかと思ったので、個人的に絶対にメットはかぶせたかったんです。

――継続高校のミカとアキは、島田さんの原案があってということですね。

ミカは島田さんの原案にあったミステリアスな雰囲気を残しつつ、流れるようなラインと、シャープな髪型は崩さないように意識しました。飄々としていて、何を考えているのかわからない表情をするんですよ。ミッコだけは僕がデザインしたのですが、監督からフィンランドの児童小説を渡され、キャラのイメージの提示をいただきました。ちょっと生意気な雰囲気はそのままに、外見的な特徴のお下げ髪を2本にし、ミッコの表情に合わせて立ち上がったりしてもおもしろいかと思い、やや高い位置に置いています。また、寒い北陸の子なので、スカートの下にジャージをはかせました。

――劇場版の新キャラには、ほかにクラーラとローズヒップがいますが。

この2人も私が初めからデザインしています。クラーラは声優のジェーニャさんやロシアのスポーツ選手の髪型をイメージとしていただき、金髪碧眼のいわゆる“ロシアの人”という雰囲気で作っています。で、せっかく実際のモデルがいるなら、リアルな方向に振っちゃえと思って、目のまわりや鼻梁の線で彫りをつけ、アゴ下に平面を作ってみたんです。その上で美少女にしないといけないので、目を大きくし、髪型もボリューミーにしてカバーしました。パッと見は、ほかのキャラクターたちとそれほど印象が変わっていないはずです。

――なるほど、髪色も含めて妖精っぽいイメージなんですね。ローズヒップはいかがでしたか？

ローズヒップは一番の暴れん坊ということで、発注を受けています。髪型のイメージとして監督からいただいたのが、イギリスの児童文学の挿絵に描かれたドードー鳥を抱えたふんわりウェーブヘアの女の子でした。リアルな髪色が多い『ガルパン』キャラのなかで、ここまで赤髪というのは初めてなのですが、監督には“特攻隊長の赤”みたいなイメージがあったのかもしれません。気持ちをストレートに表現する女の子なので、表情のふり幅が大きく、口も大きく開けてしゃべるし、戦車に突っ込んでいくときは眉間にシワをよせるぐらいの勢いがあります。

エンディングはまほの笑顔を全力で描ききった

――テレビシリーズに登場するキャラクターの中で、大きく印象が変わったというキャラクターはいますか？

比べてみると、みほとまほが一番変わっていますね。みほは最初、自信のないおどおどした表情をベースにしていたのですが、劇場版では通して精悍な顔立ちになっている気がします。それに、エンディングのまほは本当に屈託のない表情をしてますよね。監督からもラストのまほはニッコリ笑わせてほしいという指示があって、作画の一番最後の作業だったこともあり、全部自分で描ききっちゃいました。

――幼少の頃の2人は杉本さんがデザインされていますよね。

そうですね。幼少のみほとまほは転んでも楽しい、走っても楽しい、ブカブカに伸びた服を着て汗だくになって遊んでいる子どもたちそのままですね。今（高校2年生）のみほとの大きな違いとしては、幼少時のみほは前髪がけっこう短くなっています。今のみほは引っ込み思案な面を表現するべく、目の上に前髪をかぶせていますが、その対比として短くしました。

――みほとまほ以外で、印象に残っているキャラクターはいますか？

桃ちゃんががんばりました。廃校になって、一番パニックになりそうなのは彼女なんですよね。会長の帰還まで、溜めて溜めてという展開は盛り上がったシーンでした。

――桃は大洗女子の中でも表情のふり幅が大きいキャラクターですね。

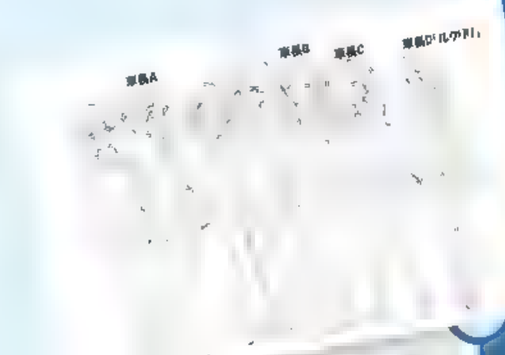
そうですね。設定と比べて、一番崩れが激しいキャラです。アニメーターさんがみんな桃ちゃんをポンコツに描きたがるんですよ。白目で泣いたり怒ったり、ギャグのテンプレートをやって許されるのは、桃ちゃんぐらいですから。

――監督や演出の方と話し合ったことで、印象に残ってることはありますか？

３ＤＣＧのチェックで毎週いろいろ話しながら進めていたのですが、できあがっていく画像を見ると、クオリティがすごすぎて作画のプレッシャーがどんどん大きくなるんですよ（笑）。おもしろかったのはローズヒップ。そんなに出番が多いわけではないのに、「おてんばで落ち着きがない女の子」という認識がみんなに広まったのは、彼女が乗る戦車・クルセイダーも落ち着きなく動いていたからなんです。3DCG からの影響は大きくて、作画のほうでもさらにやんちゃな表情にしたりなんてことも！　そういう意味ではローズヒップは、３ＤＣＧと作画、両方で作られていったハイブリッドなキャラクターで、こういう育ち方もあるんだ、という新たな発見がありました。

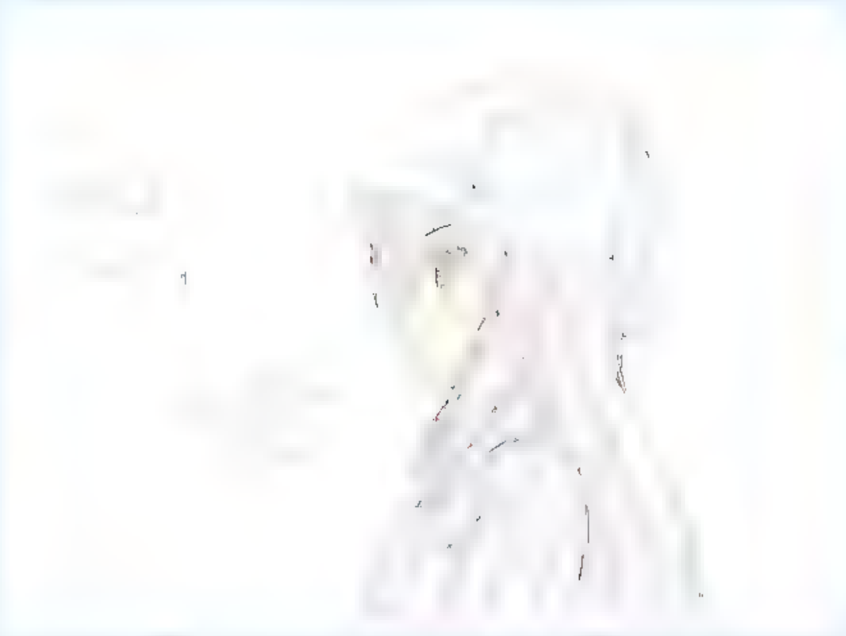
――完成した映像を見て、改めて感じたことはありますか？

自分の120%を出し切った作品でしたので、とにかく間に合ってよかったです（笑）。監督も編集にすごくこだわっていましたし、映像を観て、普通に泣きそうになりました。僕は作画監督という立場ですが、ただの“ガルパンおじさん”なので、伊藤（岳史）さんのレイアウトや、吉田（亘良）さんの大量の原画を見られるのは、すごくありがたい位置にいたと思います。僕の絵自体はそんなに新しい絵ではなく根っこは70年代、80年代にあるんですが、それが受け入れられたということは『ガルパン』はスタッフとファンの嗜好がぴったりハマった作品だったのかもしれません。



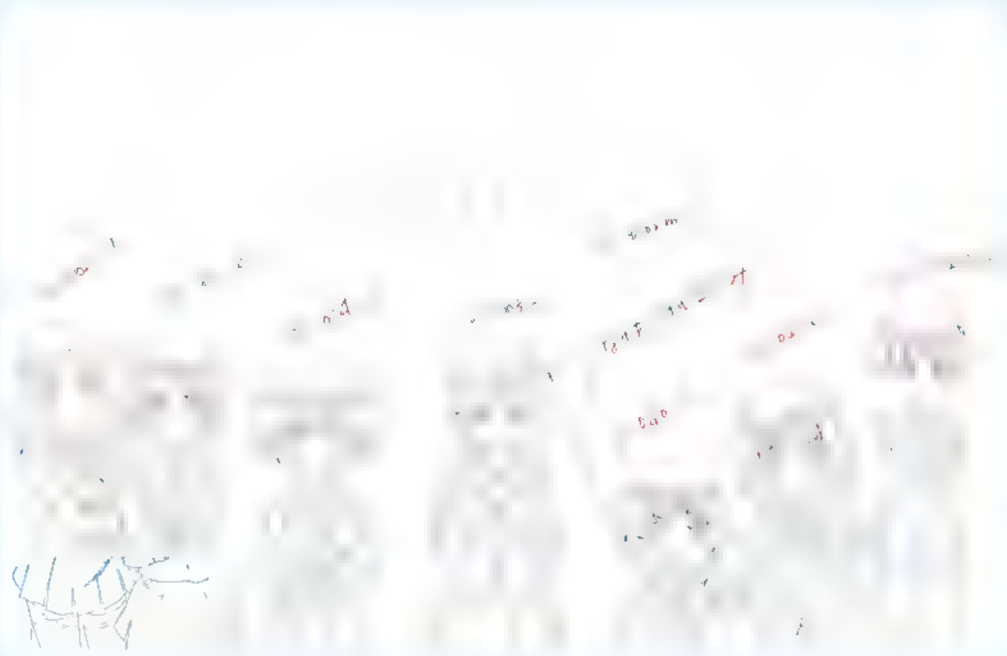
劇場版原画集

【cut A013】エキシビションマッチを観戦しながら「戦車道は人生の大切なすべてのことが詰まってるんだよ」と、ミカはつぶやく





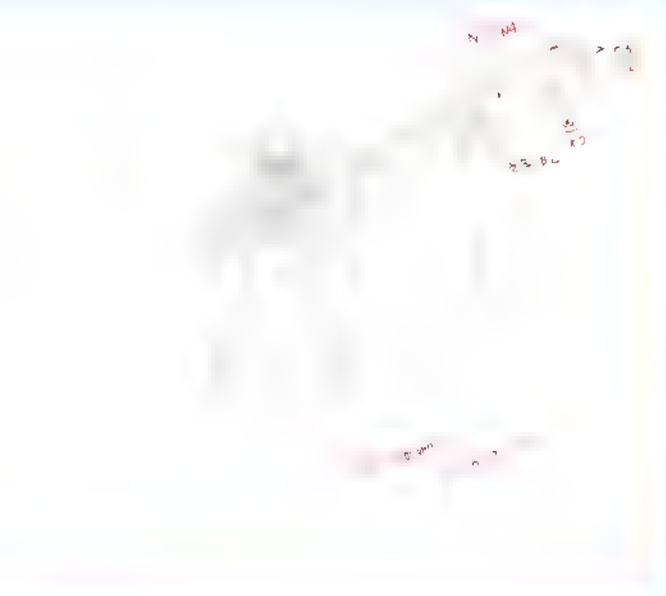


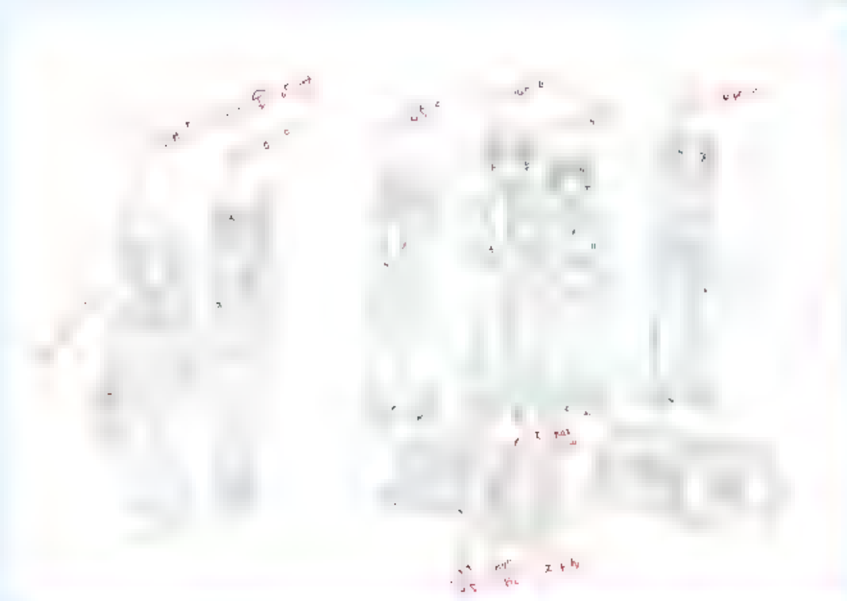


【cut B177】離れていく学園艦を見送る戦車道チームのみんな。表情やポーズに、それぞれの個性が表れている

【cut B176】「さようなら〜」学園艦に別れを告げる中、感極まって泣き出してしまうウサギさんチームの1年生たち

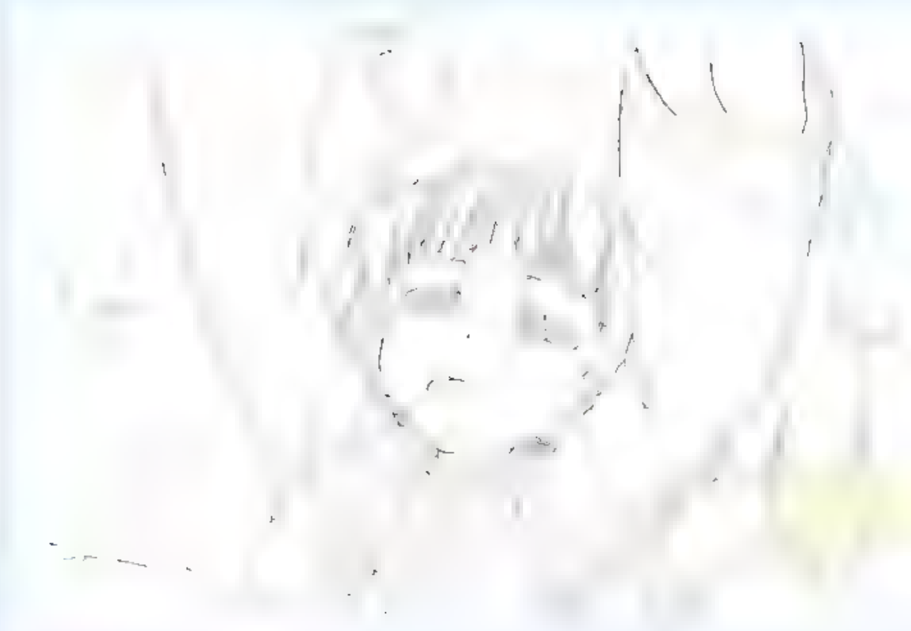












【cut C065】桃に一喝されるも学校を失ったショックから立ち直れず、だるそうに腕をあげるそど子



【cut E061～062】みほの幼少期の回想シーン。先にII号戦車から降りたまほは、戦車の上のみほに手を差しのべる。だがみほは、強気な表情を見せ・・









【cut E064】ひとりで戦車から降りようとしたみほだったが着地に失敗し、泥だらけに。アイスの棒にも泥が付いて、どっちが当たりかわからなくなってしまい、みほとまほは思わず笑い出す

【cut D026】ボコミュージアムの売店にて。最後のひとつだった限定のぬいぐるみを譲ってもらった愛里寿は、みほの顔を見上げ何か言いたそうにするが……

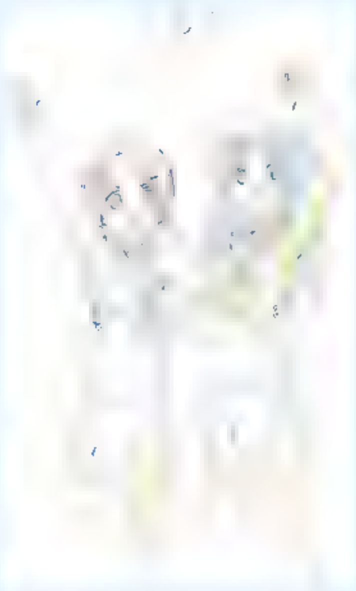


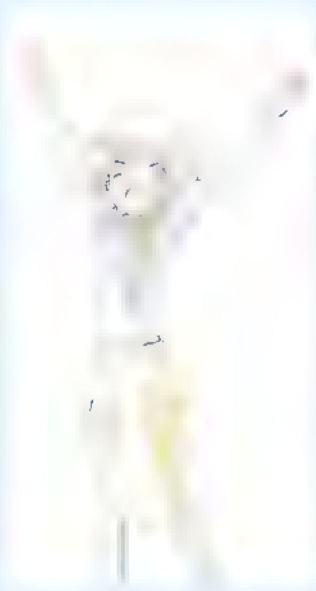


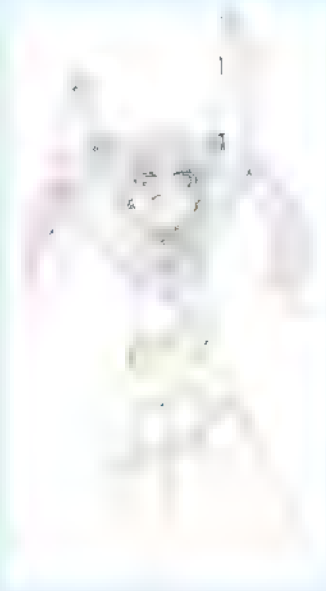


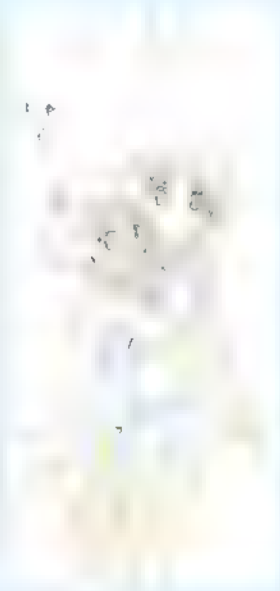


【cut [illegible]】[illegible]【cut E[illegible]】[illegible]



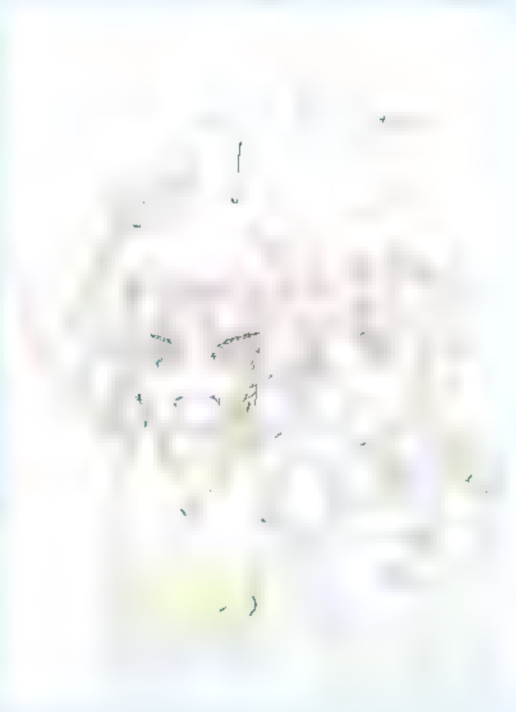












【cut E153～154】学園都市に帰る最後の希望を得て、盛り上がるウサギさんチーム&レオポンさんチーム



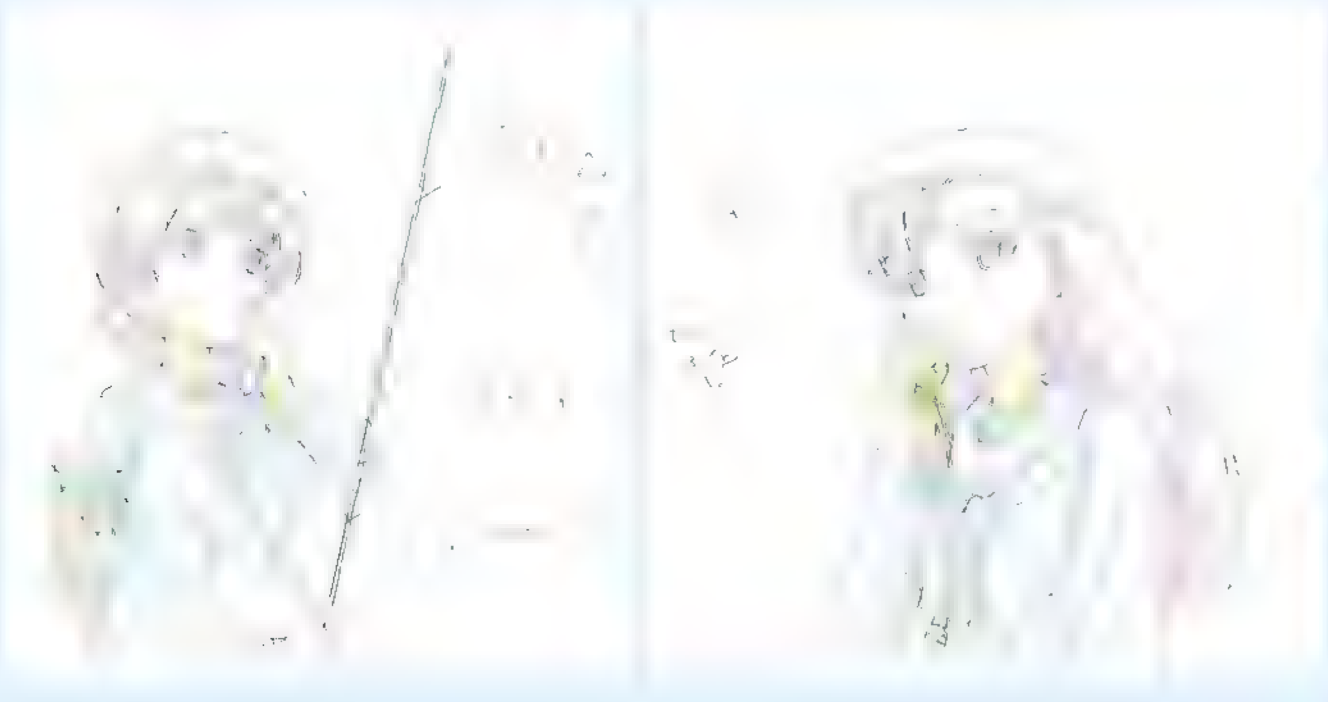
【cut　E156】みんなが盛り上がっている中でも割と落ち着いている麻子に、そど子は「あんたもオ　ッと[illegible]





【[illegible]】[illegible]のになると考え、表情を険しくするみほ

【cut　F101】ライバル校の精鋭たちが、大洗女子の応援に駆けつ ナた。「勇敢なる鉄獅子22輌推参であります！」との西に、「あなたのところは6輌」とツッコミをいれるダージリン





【cut G468】健闘するもBT-42は行動不能となり、戦線を離脱する継続高校チーム。カンテレをつま弾きながら「みなさんの健闘を祈ります」とミカ

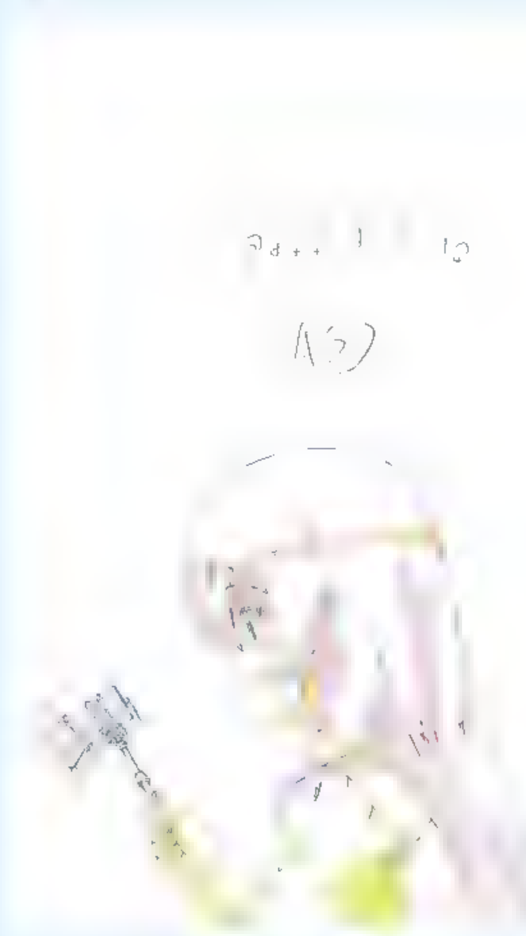


【cut H090】「おそれながら申し上げます」知波単名物、総突撃を敢行しようとする先輩たちを、意を決していさめる福田

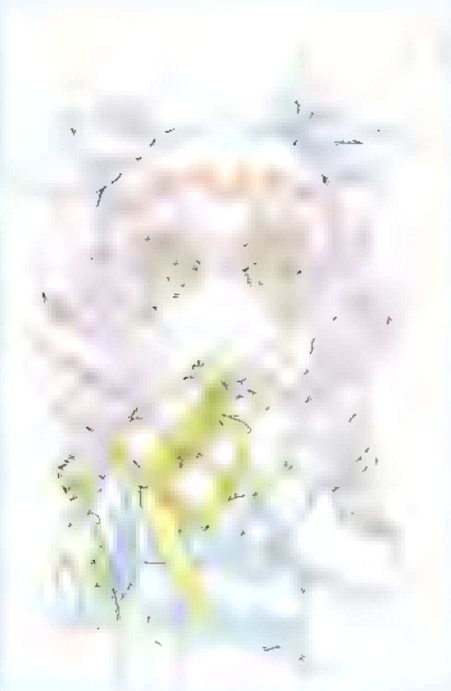
【cut G314】自分たちを逃がすため、敵砲弾の矢面にたつプラウダ高校のみんなの姿を目に焼き付けカチューシャは苦渋の決断をする「撤退……するわよ！」

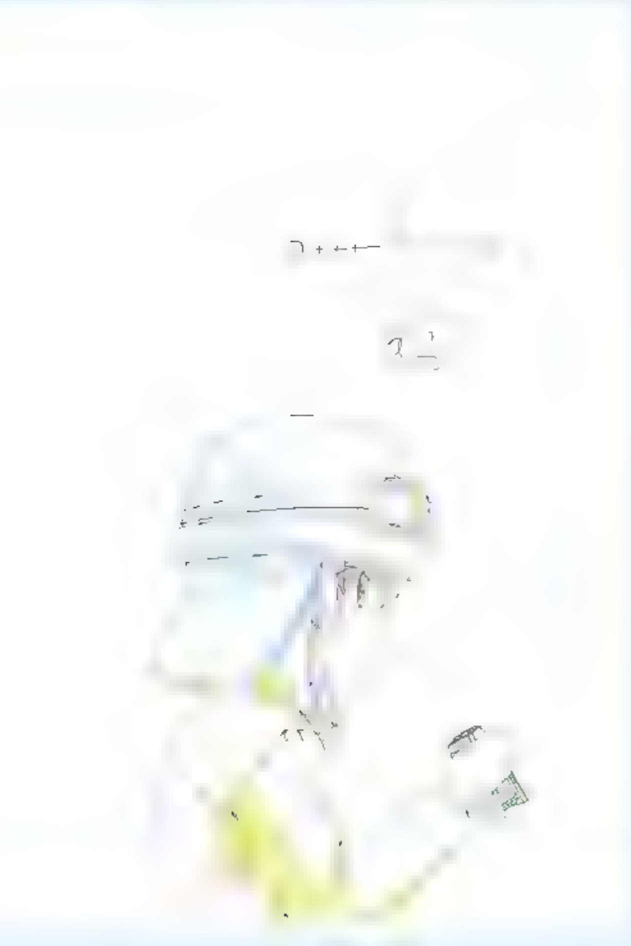


【cut H357】ジェットコースターのレール上からセンチュリオンの進入を確認し、みほに報告するアンチョビたち



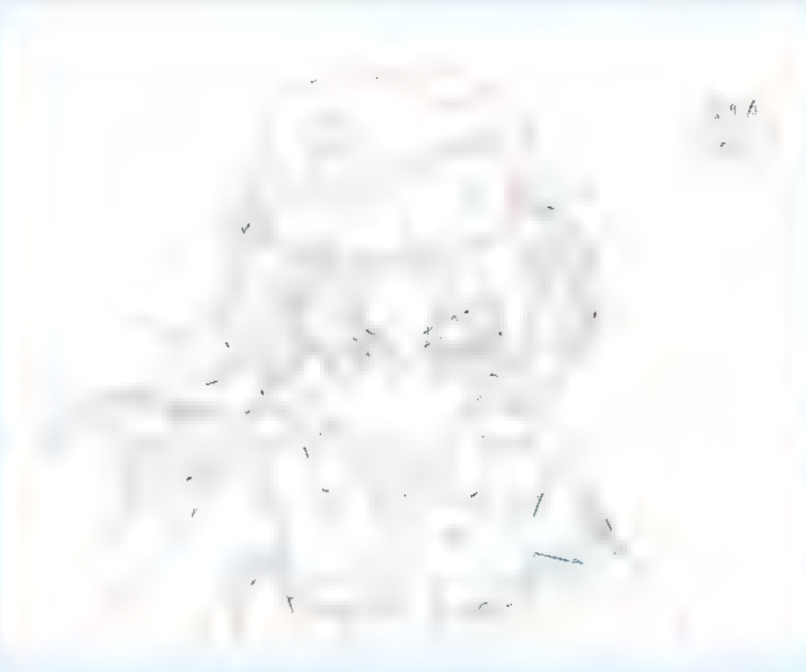
【cut 197~99】遊園地跡での戦いも大詰め。中央広場での西住姉妹VS愛里寿の戦いは、次第に激しさを増していく…











キャラクター原案

島田フミカネ

FUMIKANE SHIMADA



派手に盛ったり奇抜な印象を与えないように気を付けました

新キャラクターの集ったデザインにおけるポイント

——劇場版の制作を初めて聞いたときの心境を教えてください。

テレビシリーズの盛り上がりを聞いていたので、特に意外ではなかったです。キャラクター原案の新規発注はあるのだろうか？あるとしたら分量や締め切りは大丈夫かな？といった心配をしてました。

——劇場版新キャラクターのデザインに関しては、全体的にどのような流れで作業を進められたのでしょうか？

テレビシリーズのときと同じく、制作側から大まかなイメージについての指示があり、それに沿ってラフ、チェック（修正）、決定という一般的な手順を踏んでいます。

——テレビシリーズの経験を踏まえて、作業の取り組み方やデザインの考え方でなど気をつけたことはありますか？

これまでのキャラクター・世界観から逸脱せず、派手に盛ったり奇抜な印象を与えないように気を付けました。

——デザインを手がけられた新キャラクターについて、制作側からのオーダーやデザインのポイントを教えてください。まず、島田愛里寿からお願いします。

愛里寿のデザインは『ガルパン』キャラでは例外的に、ゴスロリ風でキャラクターの外見もより「萌え」な方向に盛ってよい、とのことでした。ただし、クールなライバルキャラの位置づけや、戦車道のエリートという設定もあったので、あまりかわいいかわいいした丸っこい感じにはならないように注意しています。

——続いて大学選抜チームの中隊長3人ですが、メグミについてはいかがでしょう？

中隊長の3人は、イメージモデルとして某女怪盗三姉妹が例に挙げられていたので、正統派の黒髪ロングヘア（メグミ）、お色気担当のウェーブヘア（アズミ）、ボーイッシュなショートヘア（ルミ）という割り当てを自分なりに解釈してデザインしました。愛里寿の保護者的な役割でもあったので、メグミは優しい隣のお姉さん的な雰囲気にしています。

——次にアズミについて教えてください。

お色気担当とはいえ、大学選抜チームの制服はミリタリー色の強いカチッとしたものなので、シャツだけほかと変えて胸元をアピールするようにしました。ちなみに3人とも本来は同じ紺色系の黒髪なのですが、アズミだけは黒髪からライトブラウンに染めているという設定です。

——最後にルミについてお願いします。

ショートヘアですが、ボーイッシュというよりはメガネを加えることで参謀的なイメージを付加しています。

——知波単学園の西絹代はほかの新キャラクターよりもかなり早い段階で発表されましたが、西についてはどうでしょう？

西は爽やかで、かっこいい女性となるように意識しました。知波単学園の標準のパンツァージャケットが、かなり地味で泥臭いものなので、西だけは革ジャケットやブーツなど、私物を着ていることにしています。

——継続高校のミカも印象深いキャラクターでしたが、デザインではどんなことを意識されましたか？

クールなようでいてそうでもないような、とらえどころのない感じ……という難しいキャラクターでしたが、そういった雰囲気の部分は脚本や声優さんの演技に負うところが大きいので、外見は標準的な高校生より少し大人びた程度にしています。チューリップ帽は、高校野球の応援団からの連想ですね。もしかしたら、継続高校の学校標準の帽子なのかも？

——継続高校では、いつもミカの傍らにいるアキのデザインも手がけられています。

北欧フィンランド系の学校ということで、色素の薄い柔らかな雰囲気の女の子になるようにしました。ミカとの対比も考慮して、身長などに差をつけています。

——あとは、愛里寿の母である島田流家元の島田千代もデザインされたそうですが。

じつは正式な発注ではなく、何か案があったらくらいのやり取りだったので、ラフで全体の雰囲気や衣装のイメージだけ現場に渡してまとめていただきました。みほの母、しほが固めの服装なので、対比をつけようと、大正モダンガールをイメージし

た衣装を着せています。

――制服やパンツァージャケットのデザインもされていますが、こちらについてもデザインのポイントを教えてください。まずは、大学選抜チームからお願いします。

現在の制服にかなり近いデザインで、なおかつミリタリー色が強めのものという指定でした。高校側は学校ごとにお国柄テイストを盛り込んだデザインですが、大学側はあえて個性を消して、システマチックな現代の組織感が出るようにしています。最終的にはタイトスカートになりましたが、初期案ではミリタリーパンツでした。

――知波単学園はどうでしょう。

からし色がベースの、ちょっと泥臭い感じです。じつはジャケットのデザインが大洗女子学園とほぼ同じなのですが、テレビシリーズで大洗女子学園が戦車道を復活させた際に、知波単学園のものを参考にジャケットを制作した、という自分設定で書いてます。これは企画の最初期に大洗女子学園が「日本代表」的な位置づけ（聖グロリアーナ女学院はイギリス代表、黒森峰女学園はドイツ代表など）だったことから、あらためて「日本代表」的な知波単学園と、その関係性を重ねたものです。

――継続高校のジャケットは、ジャージ風のデザインですね。

フィンランドのナショナルカラーである青と白をベースに、あまり色彩がきつくならないように彩度を落とした水色やブルーグレーを使ってデザインしました。戦車道専用のジャケットではなく、体育で着る学校指定のジャージをそのまま流用しているという自分設定ですが、その辺のイレギュラーさが劇中の立ち位置とうまい具合にリンクしてくれたのがよかったです。

――すでに数多くのキャラクターがいる中で、劇場版向けの新たなキャラクターをデザインするのは大変だったのではないですか？　差別化するための工夫やポイントなどがあれば教えてください。

あまり派手な「外見の立った」キャラクターは避けてほしい印象だったので、その枠の中で考えるようにしています。絵としては、こんなに地味でいいのだろうか？と不安になることもありましたが、劇中ではしっかり「キャラが立って」いて、キャラクターというのは性格や動き、声などの総合的な要素で成り立つのだなと、あらためて感じさせられました。

『ガルパン』の魅力は全体のバランス感覚

――動きや声が付いたことで、デザインの段階では想定していなかった魅力が、特にプラスアルファされたと感じたキャラクターは誰ですか？

知波単学園の西さん（女性に言うのも変ですが）、かなり「イケメン」としてデザインしたつもりでしたが、ちょっと天然の入ったキャラクターとして描かれていてギャップがおもしろかったですね。

――それでは劇場版で、個人的に気に入っているシーンを教えてください。

英国戦車のクルセイダーがお気に入りなのですが、テレビシリーズのときは作画で１カットのみの登場だったんです。劇場版では、CGでバリバリ動くおいしいシーンがふんだんにあったのが良かったです。

――劇場版パッケージのブックレットには、杉山（潔）プロデューサーとの雑談で提案されたという、ウサギさんチームが主役のエピソードをもとにしたイラストが収録されています。ヤンキー中学生まで登場する楽しいネタは、どのような経緯で思い浮かんだのでしょうか？

あまり具体的なところまで考えているわけではないのですが、作品全体に漂うどこか懐かしい昭和テイストな雰囲気から、まず昭和のヤンキーが思い浮かび、そこからスケバン的なものを連想をしています。リーダーの子が初代でポニーテール、その友人が鉄仮面……はあんまりなので、ドクロプリントのフェイスマスクといった懐かし要素を盛り込みました。転輪ヨーヨーとかも持っているかもしれませんね。

――劇場版は異例のロングラン上映となりましたが、あらためて『ガルパン』の魅力はどんなところにあると思われますか？

自分の立場でこれだというのも難しいのですが、全体のバランス感覚、なんでしょうか。自分の描いた絵が、その一部として機能できていればうれしいのですが。

――最後に、本作に参加されての感想と、ファンに向けてメッセージをお願いします。

企画の当初は「（戦車戦やるとか）そんなの出来るの～？」と懐疑的なところもありましたが、今では「そこまでやっちゃうの～？」という驚きのほうが大きいです。今さら自分が、応援お願いします、などと言う立場や規模の作品ではないですが、末永く愛していただけるとうれしいです。



3D監督
柳野啓一郎 & 向田善弘
CGIプロダクションアシスタント

KEIICHIRO YANAGINO　YOSHIHIRO MUKODA

戦車の特徴を演技に盛り込むことでキャラクター性を出しています

劇場の大画面に合わせた解像度とディテールの実現

――まずOVAについて教えてください。

柳野　OVAでは新しい戦車が3輌登場したので、そのモデリング作業から始めました。テレビシリーズのエピソードを補完する話ということもあり、戦車の作り方もテレビシリーズの時と同じやり方を踏襲しています。大きく変わったのは監修の方の存在ですね。アンツィオ高校の戦車は、イタリア軍事研究家の吉川（和篤）さんに監修していただきながら1からすべて作り上げています。おかげで戦車のディテールに関しては、吉川さんの熱意もあり、それまでよりも一歩進んだ仕上がりになりました。

――劇場版には、どのようなアプローチで臨まれたのでしょうか？

柳野　水島（努）監督がOVAを劇場でイベント上映した時に、大画面にもっと耐えうる解像度に上げたいと言っていたんですね。なので、劇場版では何度かテスト試写をしてみて、フルHDで制作することになりました。それを受けて、大画面に合わせた戦車の作り込みを追求しています。既存の戦車についても、ディテールの追加や改修といったことを全面的に行っています。

――水島監督からは解像度を上げることのほかに、何かオーダーはありましたか？

柳野　大洗の街並みを使った市街戦を改めてやりたいというオーダーがありましたね。とにかく最初は、大洗という街をもっと見せたいというところから始まっているんです。

――大洗を作りこむにあたって、ロケハンにも行ったのですか？

柳野　はい。まずコンテが上がる前にざっくりと出る予定がある場所をお聞きして、大洗ゴルフ倶楽部や磯前神社の階段、それに大洗ホテルといったところを取材しています。その後、コンテの内容が固まってきたあたりで、肴屋本店さんの前にある曲がり松商店街やアクアワールドの階段など、追加で細々したところを取材しました。かなり綿密な取材をしているので、実際の大洗に行って、そのシーンと見比べていただくのも楽しいと思いますよ。

――背景だけでもかなりの作業量では？

向田　3Dカットだけでも、トータルで約1100カットぐらいありますね。最初は900カットに抑えることが目標でしたが、最終的にオーバーしてしまいました。その中で3Dで背景を担当したカットも多く、背景モデルの用意は大変でした。

――劇場版で登場する戦車は、どのようにして作られていったのでしょうか？

柳野　事前にある程度の候補が挙がっていて、その中から確定したものを作っていきました。最初に決まったのは、カール（自走臼砲）やBT（-42）、それにセンチュリオンやクルセイダー（Mk.Ⅲ）あたりです。

――OVAの時と同様に、監修もしっかり受けているんですよね？

柳野　はい。作り始めと完成が見えてきたところで、監修の方にチェックしていただきました。ほかにも、こちらが持っていない資料を提供していただいたりしています。テレビシリーズでも監修の方にもっと見ていただくのが望ましかったんですけど、スケジュール面で制約があったり、監修の方とのやり取りについてもノウハウの蓄積がなかったもので。でも、OVAのときに監修を受けることで確実にクオリティが上がるという実績ができたので、劇場版では監修の方とのやり取りも含めてモデリングの工程に組み込むことにしました。

――3Dの制作ツールは、テレビシリーズの頃から変わっていないのですか？

柳野　発砲と着弾のエフェクトを作るプラグインがまったく違います。テレビシリーズのときはAfterBurnを使っていたのですが、劇場版ではFumeFXに変更しました。薄煙の表現が得意なAfteBurnに対して、FumeFXはボリュームのある爆発や炎に強みがあるんです。これで発砲や着弾のパターンを大量に作り、それらを組み合わせてバリエーションを増やしています。

――新しい戦車について、特に印象に残っている車両はありますか？

柳野　BTやT28、それにカールなど、通常の戦車とは少し違う部分がある戦車は、やはり印象に残っています。例えばBTは、履帯が取れて車輪で走行しますよね。作製にあたっては、履帯が付いているときはどう動くのか、履帯が取れたらどうなるのかを、監修の方と話し合いました。その上で、機械の構造や動力部分がどこに繋がっているのかをきちんと意識しながらモデルを作っているんです。

――BT-42は、履帯の有無でモデルにどのような変更を加えているのですか？

柳野　モデル自体は共通ですが、中身のリグ（3Dモデルの動きを制御するためのコントローラー）が若干変わっています。履帯がないほうは、ハンドル操作で一番前の転輪が左右に動くようになっていたり、後ろの動力が伝わっている転輪の一個だけが

起動するようにしていたり。ほかにも、履帯がないぶん車体が少し沈み込むなど、いくつか細かな違いがあります。

荒唐無稽なアクションに説得力を与える工夫

――劇場版での戦車の動かし方についてはどのような意識をお持ちでしたか？

柳野　水島監督が求める方向性とリアリティの両方を念頭に置いて、ちょうどいい落としどころを探っていく感じですね。テレビシリーズでは、『ガルパン』という世界観の中でアニメの戦車をどう格好良く動かすかがテーマでもありました。そのテレビシリーズが受け入れていただけたので、さらに一歩先に進んで、よりツメタメとリアリティを両立した戦車の動きを突き詰めています。ドリフトや水切り、空を飛んじゃったりするような荒唐無稽なアクションは、その成果ですね（笑）。ただ、やるにしても説得力のある動きを作っていかなければいけない。なので、戦車が跳ねるのであれば、実際に戦車がジャンプしている動画を参考にして動きを作っています。例えば、BT-7が空を飛んでいる動画は、ネットで探せばけっこう出てきますからね。ソ連の戦車は映画や記録フィルムでけっこう飛んでいて、ロシアになってからもそうですが、あの国における戦車の格好よさって、なぜか空を飛ばすことみたいで（笑）。

ちなみに、BT-7をベースに開発されたBT-42は、走行速度は70キロぐらい出るんですけど、砲塔が大きいぶん動きが不安定なんです。そういった個々の戦車が持つ特徴を演技に盛り込むことで、アニメとしてのキャラクター性を出しています。

――たしかに、外観だけでなく動き方にも戦車ごとの個性がにじみ出ていました。

柳野　戦車のスペックだけでなく、搭乗するキャラクターたちの個性なども考えて、観ていて一番おもしろい動きにするにはどうすればいいかを考えているんです。

――戦車と搭乗者の関係性という意味では、クルセイダーと飛ばし屋のローズヒップの組み合わせもおもしろかったです。

柳野　クルセイダーについては、水島監督から「暴走族みたいな感じで動かしたい」とオーダーがありました。それを受けて、こちらでカットを上げていく中でいろいろと乱暴な動きをさせています。ただ、ドリフトに関しては、ちょっとやり過ぎなんじゃないか、という話もあったんですよね。それで、こちらから縁石に乗り上げる提案をしたことで、ローズヒップの戦車指揮はうまいんだけど雑、というキャラクター性が出来上がっていきました（笑）。

――CV33の水切りのアクションは、どのように動きに説得力を持たせたのですか？

柳野　これも水切りの動画を参考にしました。上手い人は結構大きな石でも水切りができちゃうので、そこから想像を膨らませています。もちろん、戦車では石のようにいかないのはわかっていますが、それなりの説得力を持たせたいですからね。履帯をどう回してどんな角度で突っ込ませるのがいいかを、我々なりに考えているんです。

――そのほか作業中に印象深かった出来事はありますか？

柳野　水の中に知波単の戦車が潜んでいるシーンがありますが、最初はアヒルボートの横に戦車を潜ませる予定だったんです。それでアヒルボートを3Dで用意する話になったのですが、その1カットのためだけに作るのはコスト的に難しくて。代替案としてアヒルの風船を被せることを提案したところ、それで進めることになりました。その後、上がってきたコンテを見たら、知波単の全戦車がアヒルの風船を被ってました（笑）。

――あのアヒルの風船は、けっこういい味を出していましたね。

柳野　水島監督から、悪そうな顔にしてほしいとオーダーがあったので、少し吊り目気味にしています。それと、風船なのでブコブコと変形する仕組みも組み込んで、戦車によって風船の伸び方も変えているんです。玉田の戦車が隠れているアヒルが一番悪そうな顔をしているのは、搭乗員の強気な性格を反映したものですね（笑）。

――カールの存在感も印象に残ったのですが、描く上で意識したことはありますか？

柳野　とにかく、カールの力強さを出すことですね。砲弾が着弾した際の風圧で戦車が浮き上がる描写については、実際にはあそこまで浮かないとは思うんですけど、カールの力強さを表現するためにそうしました。あとは、カールだけ見た目の質感を変えたり、発砲と着弾時の爆炎もほかの戦車とは違うものにしています。

――質感や爆炎の違いというのは、具体的にどういった部分になりますか？

柳野　セルシェーディングでセルアニメになじませるのではなく、あえて背景美術や特効に寄せることで異質感を強調しています。テレビシリーズのときにマウスでも似たようなことを少しやったりはしたんですけど、それをさらに強化した感じですね。

爆発のエフェクトもカール専用のものを作っていて、全部で4、5パターンあります。実際のカールの弾は要塞を撃破するものなので、着弾してから少しだけ遅れて爆発するんですよ。いわば現代のバンカーバスター（地中貫通爆弾）の原型みたいなものです。なので、バンカーバスターっぽいエフェクトを付けて、あとは外観と同じように背景で使う煙の質感に寄せています。

――キャラクターと戦車が絡むカットも多いですが、描き方でテレビシリーズとの違いはありますか？

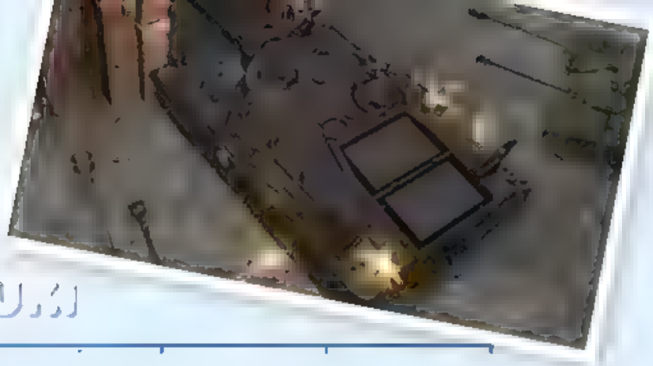
柳野　ハッチから体をのぞかせた車長の表現は、テレビシリーズの時は遠景時のみ3Dで対応できるようにしていたのですが、今回は中景までカメラが寄っても大丈夫なものを1からすべて作りました。用意したのは10人分で、それも初期のデザインからではなく、杉本（功）さんの作監修正集を参考にしてそのキャラクターの特徴を細部まで反映しています。3Dのキャラクターはいろいろなカットで使われていますが、「これは3Dです」と見えてしまうのはよろしくないと思っていて。ですので、作画なのか3Dなのか、映像の流れの中では区別がつかないようにしています。

――作業を終えられた、現在の心境をお聞かせください。

柳野　戦車の演技やディテールひとつとっても、情報量がとにかく多い作品です。その意味では、何度観ていただいても新たな発見があり、おもしろいと思っていただけるものになっています。劇場で観た方も、またパッケージで楽しんでいただけるとうれしいです。

向田　私は基本的に現場を管理する立場なので、スケジュールのやり繰りがおもな仕事になります。なので、とにかく終わってよかったな、と（笑）。『ガルパン』の制作を通して培った管理の進め方や体制の作り方などを生かして、また新たなチャレンジをしていければと思います。

考証・スーパーバイザー
鈴木貴昭 TAKAAKI SUZUKI



想定していた戦術が崩れたときにどうするか？ そこにドラマが生まれる

瞬発的なネタ出しが脚本の熱量を左右する

――テレビシリーズから考証・スーパーバイザーとして作品に参加されていますが、具体的にどのような作業をされているのでしょうか？

キャラクターのドラマを作るのは監督と吉田（玲子）さんなので、いろいろなアイディアやネタを提供し、物語に厚みを持たせていくのが、私の役割だと思っています。試合展開もある程度は監督の構想がありますが、戦場の候補やフォーメーションの組み方や動かし方はこちらからも提案します。脚本会議でああでもないこうでもないと、監督や杉山（潔）プロデューサーを交えて揉んでいき、そのミリオタたちのろくでもない構想を吉田さんがじーっと聞いて、取捨選択しながら脚本が作られていきます。

――作中のミリタリーネタは脚本会議の場で決めてしまうのでしょうか？

そうですね。アイディアを求められたときに、その場で応えられないとネタの鮮度が圧倒的に落ちてしまいます。実際の戦いではこんな戦術がとられています、こんな兵器があります、とその場でどれだけネタを提供できるかが大切なんです。ダージリンの格言はその場で決まることがほとんどで、監督から「こういうシチュエーションでなにか格言ない？」って聞かれれば、その場で候補出しをしてしまいます。

――大学選抜戦でダージリンが各校に送ったヴェルレーヌの詩も鈴木さんの発案なのでしょうか？

あれは最初から決まっていました。ノルマンディー上陸作戦のとき、フランスのレジスタンスに向けた暗号符丁として使われた詩ですね。監督も私も、わりと同じ世代の戦争映画が大好きなので、ついネタを引っ張りたくなるんです。監督が『1941』のすばらしさを脚本会議で力説されるので、じゃあその要素をとり入れましょうみたいな。あと、監督も私もメガドライブのゲーム『アドバンスド大戦略』が大好きで、互いにかなりやり込んでいる。大学選抜戦の前に、歴女チームが遊んでいるゲームも『アドバンスド大戦略』っぽいですよね。

――テレビシリーズからの蓄積がある分、劇場版で作業がスムーズにいったということはありましたか？

そうですね。手伝ってくれる人が圧倒的に増えました。OVA「これが本当のアンツィオ戦です！」の時は、吉川（和篤）先生など自分のツテで手伝っていただける方の範疇でしたが、今だと『ガールズ&パンツァー』というタイトルだけで、どんな作品かわかってくれるほど浸透しているので、フランスだったりポーランドだったり各国の専門家の方に話を聞きやすくなりました。おかげで、盛り込むネタもよりマニアックな部分まで突っこむことができます。

テレビシリーズの逆算で構成したアンツィオ戦

――OVAでは脚本を担当されていますが、どのように物語を作っていったのですか？

テレビシリーズではアンツィオが敗れた、結果のシーンしか描かれていないので、その前後を埋めるシナリオを作っていきました。当初、テレビシリーズで実現していなかった砂漠戦をやりたいというオーダーに沿い、北アフリカの砂漠地帯を想定した試合を考えていました。しかし、テレビシリーズのアンツィオ戦では背景に木が茂る山が描かれているため、オーダー通りに進めると食い違いが起きてしまうことがわかったんです。そこで、路線を変更し、南イタリアや南フランスの緑が多い地域をイメージして舞台を提案しました。ちなみにモチーフとなったのは第二次世界大戦にチュニジアで起きた「カセリーヌ峠の闘い」です。

――アンツィオの濃いキャラクターたちは鈴木さんが考えられたのでしょうか？

あれは監督がイメージしていた“北関東のヤンキー”というキーワードを膨らませ、イタリアマフィアのイメージで作っていきました。ゴッドファーザーであるアンチョビは全員をまとめる中央イタリア系、ボスに一生懸命なペパロニは陽気な南イタリア系、カルパッチョは背が高くて理知的な北イタリア系という、イタリアの中でもステレオタイプの3つでキャラ付けをしています。苦心したのは彼女たちをどんな風に描いたら親しみを持ってもらえるかで、わかりやすくその魅力を知ってもらう意味で、優花里の潜入シーンを挟んでます。

――試合展開で重視されていたことはなんでしょうか？

戦車道の試合を組み立てるときの一貫した考え方になりますが、試合前の準備段階を見せておいて、それをわざと破綻させるという構造のシナリオになっています。たとえば、みほは砲力を活かして遠距離からの確実な撃破を考えるわけですが、アンツィオが奇策と機動力を生かして接近戦に持ち込んできたため、みほの戦術を逆手に取られた戦況になっていきます。こんなふうに、試合前に想定していたものが崩れていき、乱戦状態になったときにドラマが生まれるのです。

インパクトのある戦車をどう選び出すかに苦心

――劇場版には新しい戦車、学校が登場します。制作上、新たな3DCGのモデリングに制限枠10両があったそうですが、どういった基準で決められたのでしょう？

まず監督の趣味で、出したい戦車がある

程度決まっていたんです。とくに、新旧チハと九五式軽戦車は監督から絶対に出したいと強い要望がありました。試合相手には、より強力な戦車をということで、みほたちが乗る戦車の次の世代にあたる、第二次大戦の末期の主力戦車から選んでいます。まずあがったのがパーシング。パーシングがあれば当然、あの時代の軽戦車の最終形態であるチャーフィーをセットにしなければということで満場一致で決まりました。じつは、センチュリオンは候補に上がったものの、資料探しが困難という理由で一度ボツになったんです。後に、みほのライバルである愛里寿は、いかにも異質感のあるセンチュリオンに乗せたいという監督の意向もあり採用されました。

——新登場の戦車で言うと、ほかに継続高校の BT-42 があります。

フィンランドの代表的な戦車は何？ってなると、ミリオタとして最初に出てくるのがⅢ号突撃砲なんですが、それだと歴女チームとカブる。そこで出てきたのが、BT-42ですね。プチKV-2みたいなフォルムで、フィンランドが改造して作った戦車ですからこれならふさわしいという話になりました。聖グロリアーナのクルセイダーは監督が、動かしたいから出すとおっしゃっていました（笑）。監督が優先するのはビジュアルとしての個性や、わかりやすさなんです。逆に監督が避けているのがパンターなどで、戦車として洗練され過ぎているがために、キャラクター性が弱いということなんだと思います。

——大学選抜チーム戦ではカール自走臼砲が登場します。

黒森峰戦のマウスに匹敵するインパクトのある戦車はなんだということで、カールを押しました。劇中の戦車道連盟理事長と文科省役人のやりとりそのまま、脚本会議でもあれが戦車かどうかの議論はありました。カールには履帯がありますが、装甲のないオープン・トップ。下手をしたら機銃でも損傷することがあるので、いわゆる戦車とは違いますが、アンチョビが「こっち見てるぞ～！」と叫ぶほどのインパクトはカールにしか出せなかった。しかも、カールを戦車だと言い張る姿がいかにも役人らしい胡散臭さにつながるので、総じてプラスになったわけです。

——劇場版のエキシビションマッチは大洗が舞台ですが、試合の流れはどのように作っていったのでしょうか？

エキシビションは、大洗を壊すというテーマがあったんです。監督も劇場版として二度はやれないだろうから、ある種の“恩返し”として、大洗の町をしっかり描きたいと思っていたようです。改めて大洗のロケハンにも行き、大洗役場、大洗ホテルなど作中で登場させたい場所を決めていきました。ゴルフ場のアイディアは早いうちからあったので、ダージリンが籠もっていたバンカーも見に行きました。旅館に戦車が突っ込むか突っ込まないかと思わせる描写や、立体駐車場の二段構えのフェイントな攻撃など、テレビシリーズを彷彿とさせるシーンが盛り込まれているのは、ファンを意識した被せネタです。

——大学選抜チーム戦ですが、舞台や戦術はどのように決められたのでしょうか？

みほたちの移動手段として大洗から出発するフェリー「さんふらわあ」を使いたいということが決まっていて、さんふらわあは北海道の苫小牧港に到着するので、その近くで戦闘のできる千歳の大演習場が舞台になっています。戦いの組み立ては、簡易的な地図を私が作り、戦車の動きをシミュレーションしていきました。島田流は忍者戦法と言われるくらいなので、集団戦で速度を生かしつつ、相手をかく乱していく戦術をとります。ちょっとだけみほに近い戦い方ですね。大学選抜チーム戦のイメージは、上杉謙信が小部隊の機動隊戦術を駆使して武田信玄に肉薄した、川中島の戦いです。みほは大部隊の運用経験がほとんどなく、西住流の正攻法を試みるけれどうまくいかず、まほの助言によって、遊園地跡にたてこもって得意のゲリラ戦に変更します。大洗連合と大学選抜の最大の違いは、隊長クラスの人数の差。大洗は隊長副隊長レベルが勢揃いしているので、小部隊になっても運用できる。逆に大学選抜はメグミ、アズミ、ルミの三人が率いる部隊単位でないと運用できない。大洗は極論を言うと1輌でも独自判断ができるわけなので、各個撃破のゲリラ戦に向いていたわけです。

——遊園地跡でいうと、大学選抜チームの切り札に T28 が登場しました。

じつは、T28は最初2輌あったんですよ。だから車体には「01」という番号があるんです。でも、2輌を撃破するとなると上映時間が尺に収まらないということで1輌になりました。また遊園地跡の戦闘には、監督がテレビシリーズで構想していたもののやり残したものを詰めこんでます。ウエスタンのシーンや看板を偽装した戦術、生垣を生かした迷路のシーンなどが、それですね。

——最後に、異例のロングラン上映となった劇場版『ガルパン』。ここまで人気になった作品に関わり、改めて感じられたことはありますか？

ロングラン上映と言うものの、広く一般層に広がったというより、愛好家たちに喜んでもらえたという意味で、まだまだニッチな部類だと思っています。昔はマンガ雑誌にミリタリーのものがたくさん載っていましたが、それに比べると『ガルパン』は深夜アニメという枠組内の作品ですから。お客さんにここまで評価されたのはやはり、監督をはじめ関わった方々のこだわりが作品に積み重なっていった結果なんだと思います。個人的にいいことがあったと言えば、ミリタリーの企画が通りやすくなったという（笑）。ただ、女の子が出てくる“戦車もの”はこの『ガルパン』でやりきった思いなので、もし機会があるなら、リアルな戦争もの、もしくはまったくミリタリーとは関係ないものに挑戦してみたいです（笑）。





音響監督

岩浪美和

YOSHIKAZU IWANAMI

映画を音で楽しむ意識が広がったことがうれしい

テレビシリーズ終了後から劇場版までの歩み

――テレビシリーズが終わった後、同時に制作決定が発表されたOVAと劇場版に向けて何か課題はありましたか？

OVAと劇場版の制作については、テレビシリーズの作業が終盤に差し掛かったところで話を聞かされていたんです。ですから、テレビシリーズはテレビシリーズで一定の手応えは感じていましたが、作業を振り返る余裕などなくて、すぐに次をどうするかという考えに切り替わっていました。

――OVAの『これが本当のアンツィオ戦です！』では、テレビシリーズよりチャンネルを増やして4.1chになりましたね。

劇場での上映もありましたが、あくまでイベント的なものでしたし、予算の規模も普通のOVAクラスでした。その辺を考えて、テレビシリーズの製品版と同じプロセスで収録した2.1chの音声を機械的に4.1chに広げることにしました。じつのところ、当初は3.1chの予定だったんですよ。でも、手間はさほど変わりませんから、どうせならゆくゆくやるであろう劇場版の5.1chとテレビシリーズの製品版の間を取った仕様にしようと。

――そして劇場版となるわけですが、こちらはどんな音を目指したのでしょうか？

テレビシリーズのときにファンの皆さんから「音がいい」と評価していただけたので、劇場ではそれ以上に迫力のある音にしたいという思いがありました。それで音響スタッフとも随分話し合って、2つの大きな方針を決めたんです。ひとつは、ダイナミックレンジを広くすること。ダイナミックレンジというのは、簡単に言うと最小から最大までの音の幅のことです。これをギリギリまで広げることで、家庭のテレビでは到底不可能な、劇場のきちんとした音響設備でないと再現し得ない音を作ろうと。

それともうひとつが、“アタックの強い音”にすることです。“アタック”とは音の立ち上がり部分のことで、例えば「ドーン！」という爆発音があったとしたら、出だしの「ド」だけすごく鋭い音にするんです。そうやって最初に一番大きく聴こえる音をごく短時間のうちに最大瞬間風速的に入れると、大きな音に聴こえながらもうるさく感じないんですよ。人間の耳は短い音でも音の大きさを認識できるようにできていて、うるさいと感じやすいのは、大きな音が持続するときなんです。たとえば、工事現場で道路を掘削するときの音や電車が通過しているときの高架下の音、それにロックバンドのライブで大音響にさらされて耳が痛くなったりするのもそうですね。迫力があっても映像の邪魔になってしまっては本末転倒ですから、そうならないように大きな音を短時間で収斂させて、それを積み重ねていく作り方を徹底しました。音響効果の小山（恭正）君もそのことを強く意識して作業に取り組んでくれたので、迫力がありながらもうるさく感じない音にしっかり仕上げることができました。

――特に大変だったことというと？

スケジュールがかなり押したことでしょうか。公開日は昨年の11月21日でしたが、その5日前まで音響作業をやっていたぐらいですから。立川シネマシティさんの「極上爆音上映」にいたっては、音響作業が終わった翌々日にDCP（デジタルシネマパッケージ）という上映素材を持って劇場までうかがって調整を行っています（笑）。

――本編の大部分を、迫力の戦車戦が占める前代未聞の内容となったわけですが、公開前の心境はいかがでしたか？

特に後半の大学選抜チーム戦に至っては、爆発音に履帯の音、さらには発砲音や弾が当たったときの金属音などが約1時間にわたって鳴り響き続ける内容ですからね（笑）。正直に言うと、観客の皆さんに好意を持って受け入れてもらえるか、封切までは不安でした。大きくてもうるさく感じない音に作ったとはいえ、そこがうまく伝わらないと、ただうるさいだけの映画と評価されてしまう可能性もあったわけですからね。

――結果は杞憂に終わりましたね。

ホッとしました。しかも、初日からいいスタートを切れた上に、通常だと興収が下がり始める3週目以降もほとんど落ちないどころか、4週目ぐらいから少し上がり始めたんです。これはやっぱり、口コミの効果でしょうね。劇場の音を聴いた観客の皆さんが、「劇場で観るべき作品だ」と周りに広めてくれたんです。あとはなんと言っても、リピーターの方が非常に多かったですよね。そのきっかけのひとつになったのが、立川シネマシティさんの「極上爆音上映」です。1番大きなスタジオと2番目に大きなスタジオで上映してもらったんですけど、これがとにかく好評で。最初に話を聞いた時は、年末に『スター・ウォーズ』の新作が公開されるまでやってもらえたら上出来だと思っていたのですが、フタを開けてみたら、『スター・ウォーズ』の興収を『ガルパン』が上回った世界で唯一の映画館になってしまったぐらいですから（笑）。

――話題となった「極上爆音上映」の特徴を教えてください。

立川シネマシティさんは独立系のシネマコンプレックスで、創立当初から他館との差別化を図るために音に特化した劇場運営をされているんです。「極上爆音上映」は、同館の名物企画のひとつですね。「爆音」と聞くと音がうるさいだけと思われがちですが、じつはそんなことはありません。音量自体はいたって適正で、高性能なサブウーファーによる重低音のみが「爆音」なんです。ですから、より正確に言うと「爆重低音」ですね。音というより重低音が生む空気の振動で体ごと震えさせてやるぜ、というコンセプトなんです。たとえるなら、ダンスミュージックをクラブで聴くような感じ。家で聴くよりも、クラブの大音量のほうがテンションが上がる、みたいな感じで

すかね。

——ご自身で劇場まで出向いて音の調整を行ったとのことですが、そこまでされた理由というのは？

業界的な話になりますが、我々が音響の作業をするときは、音圧のレベルをSMPTE（米国映画テレビ技術者協会）が定めた85dBにすることが求められていて、劇場でかけるときもそれに合わせた再生環境にする必要があるんです。とはいえ、強制力があるわけではないので、あまり守られていないのが実情でして。これは作った側からすると由々しき問題です。どんなに音響を作り込んだとしても、劇場の運営の仕方ひとつで意図しない音になってしまうわけですから。常々そういった状況を変えたいと思っていたのですが、かといって具体的な手立てがあるわけでもなくて。ずっとモヤモヤした気持ちでいたところ、立川シネマシティさんの「極上爆音上映」が決まり、我々の表現したい音に調整させていただくことができました。結果的に、そこからすべてが変わったんです。

——「極上爆音上映」の大成功を受けて、『ガルパン』の体感型上映がほかの劇場にまで広がっていきましたね。

塚口サンサン劇場さんは前々から関西でおもしろい企画をやっている映画館ということで存じ上げていたのですが、音響にこだわった上映をやりたいということで、僕のほうから製作委員会を通して調整の依頼をさせていただきました。その後も、シネマサンシャイン平和島さんが4DXで上映するというので調整させていただいたり、製作委員会の宣伝さんの依頼で聖地の大洗近くにあるシネプレックス水戸さんまで調整にうかがったりもしています。しかもおもしろいもので、そろそろ観客動員の勢いが落ち着いてきたかなというところで、4DXのような新しい上映方式がタイミングよく始まってくれたんですよね。おかげでいろんなバリエーションを、段階的に楽しめる状況が生まれたのも良かったです。劇場によって音響システムもいろいろで、シネマサンシャイン平和島さんの「imm sound（イムサウンド）」、イオンシネマさんの「ULTIRA（ウルティラ）」、さらに5月21日からのリバイバル上映ではイオンシネマさんの「THX」も加わっています。

こだわりの音を映画館で体感してほしい

——劇場版の音がここまで注目されたことに対して、どんな感想をお持ちですか？

一般の方が映画館の音について論じ合うなんてことは、これまでなかったと思うんです。『ガルパン』がそういう対象になれたのは、アトラクション的な要素がある体感型の上映スタイルにマッチした作品として認知してもらえたことが大きいですね。だからこそ、ファンの皆さんが同じ映画館で何度も観てくれたり、複数の映画館で観比べて楽しんだりする現象も生まれた。その意味では、立川シネマシティさんというたった一軒の映画館が作品の命運を決めたとも言えるわけで、これまた珍しいケースではないかと。ファンの間で映画を音で楽しむ意識が広がったことを喜ぶと同時に、いくつもの劇場で音響に対する意識が変わっていくのを目の当たりにしながら、こちら側から積極的にコミットしていくことの大切さを身を持って感じました。

——音響の仕様を「センシャラウンド」と呼称していますが、このように呼ぶようになった経緯というのは？

名付け親は、杉山（潔）プロデューサーです。テレビシリーズの製品版を2.1chで収録するにあたって、仕様を「センシャラウンド」と銘打ってアピールしましょうと。名前の由来は「センサラウンド」という70年代に採用されていた音響システムなんですけど、40代以上の映画好きじゃないと伝わらないネタですよね（笑）。僕もそれを聞いて大ウケしたんですけど。劇場版では、僕のほうで立川シネマシティさんの「極上爆音上映」を「センシャラウンドファイナル」と命名させてもらいました。

——ご自身のツイッターで、音響調整を行った劇場のサウンドを「極上爆音上映」ならサンダース大付属高校といった具合に、作中に出てくる学校になぞらえて紹介されていたのも興味深かったです。

リピートしてくれる方が多いので、それぞれ名前を付けることで、双六のマスを進んでいくように個々の音を楽しんでもらえたらいいと思ったんですよね。マスに名前が付いていたら、より興味がわいて全部制覇したくなるじゃないですか（笑）。

——大洗女子学園はまだないですよね。

やっぱり、いつか大洗で体感上映をやりたいですから。大洗女子学園バージョンは、そのときまで取っておこうと思います。

——Blu-ray特装限定版で5.1chの音をヘッドフォンで再現できる仕様を採用しているのも、この作品らしいですね。

これだけ音が評判になった作品ですし、家庭でも劇場に近い迫力ある音を手軽に体験してもらいたいですからね。そんな思いがあって、「DTS Headphone X」というバーチャルサラウンド技術を採用しました。僕のほうで音の調整もさせていただき、劇場の5.1chをダイナミックレンジを損なわないようにステレオのLとRにまとめる作業を行っています。高性能なヘッドフォンで聴くにこしたことはないですが、普通のイヤフォンでもちゃんと効果は得られるので、こちらも堪能してもらえるとうれしいです。

——『ガルパン』で培った経験を踏まえて、今後、映画音響とどのように関わっていきたいとお考えですか？

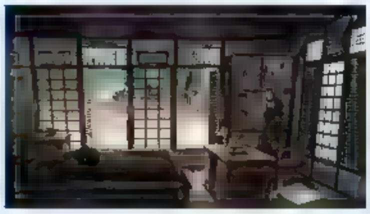
大仰なことを言えば、日本の映画館の音をもっと良くしたいです。僕が学生の頃はレンタルビデオすらなかったので、映画は劇場で観るしかなかったし、劇場の暗闇の中で今にいたる自分が形成されてきたようなところがあるんです。それが近年は、劇場で映画を観る人が減少し続けていて、昨年発表された統計だと、1年間で1回は映画館に行くという人が35%ぐらいしかいないそうなんですよ。そんな状況を知るにつけ、少しでも多くの人に映画館に足を運んでもらいたいし、そのために僕ができることは映画館ならではの音を提供することだという思いが強くなりました。こんな時代だからこそ、『ガルパン』のような音へのこだわりは、映画館が生き残っていく上で重要な要素になりうると感じています。

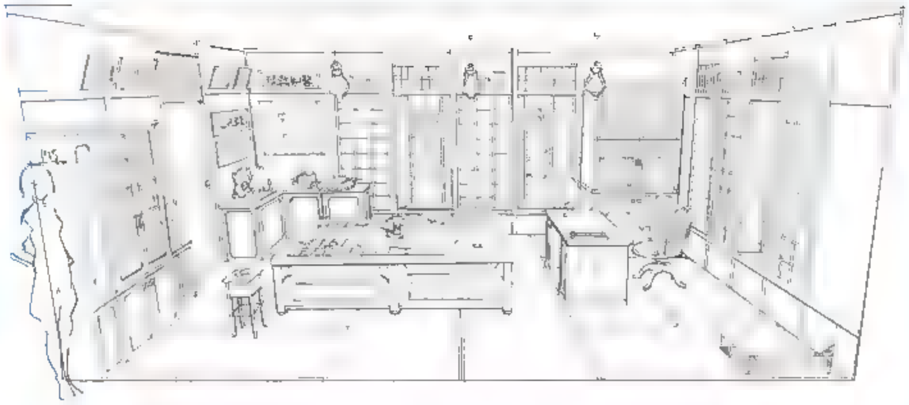


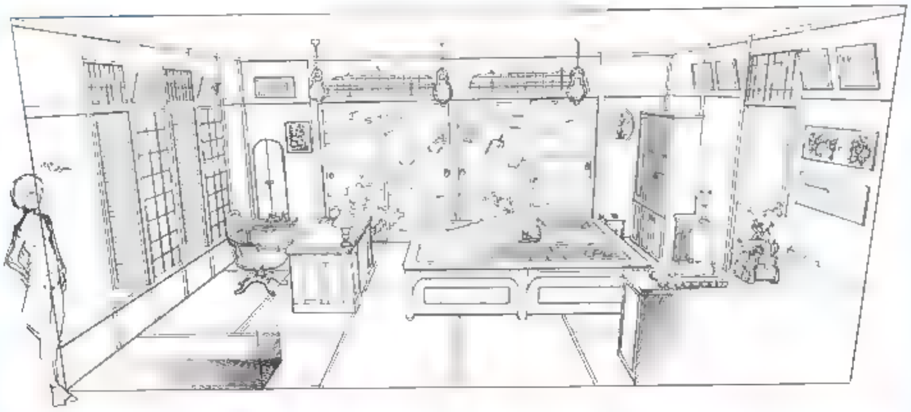
美術設定

西住しほの部屋

外観同様に純和風のたたずまいだが、そこは西住流家元の部屋らしく、中央には立体地図が置かれ、調度品には戦車の装飾がなされている。





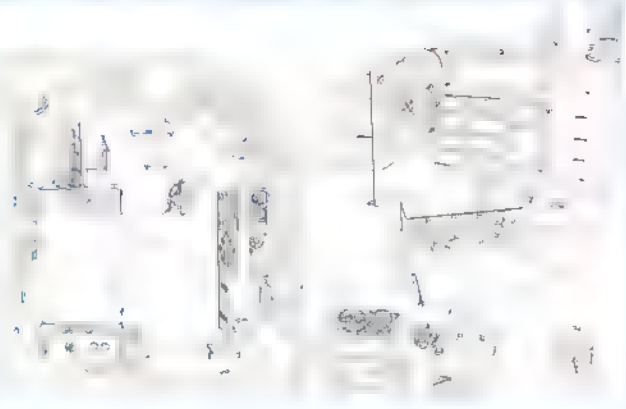


西住みほの部屋

みほの実家の部屋は、日当たりの良い洋館の角部屋。戦車グッズとボコのぬいぐるみであふれており、年頃の女の子らしくドレッサーも置かれている。







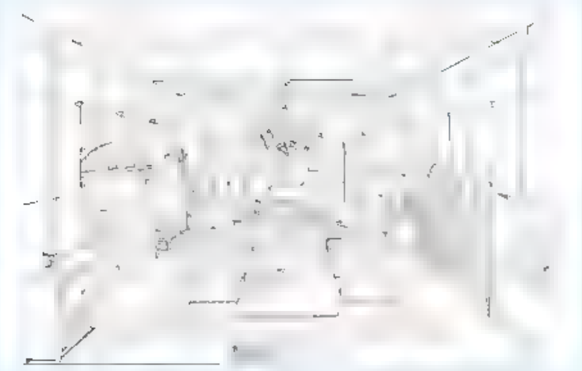


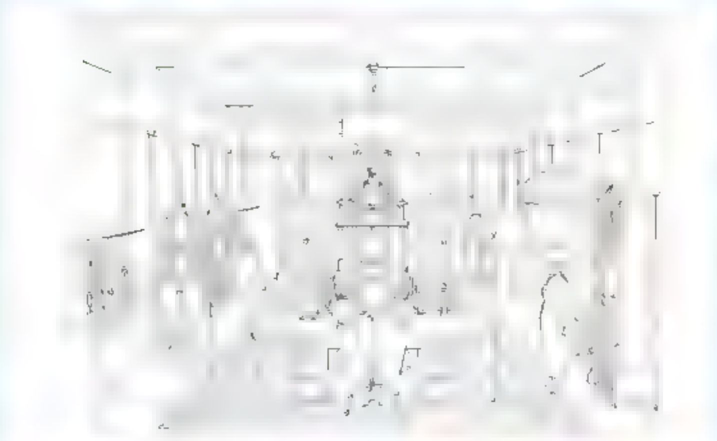
島田家

見普通の豪邸のようだが、明かり取りの窓がト チカを模していたり、よく見ると様々なミリタリ ネタが！







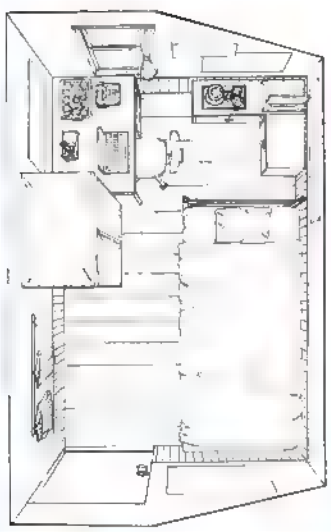


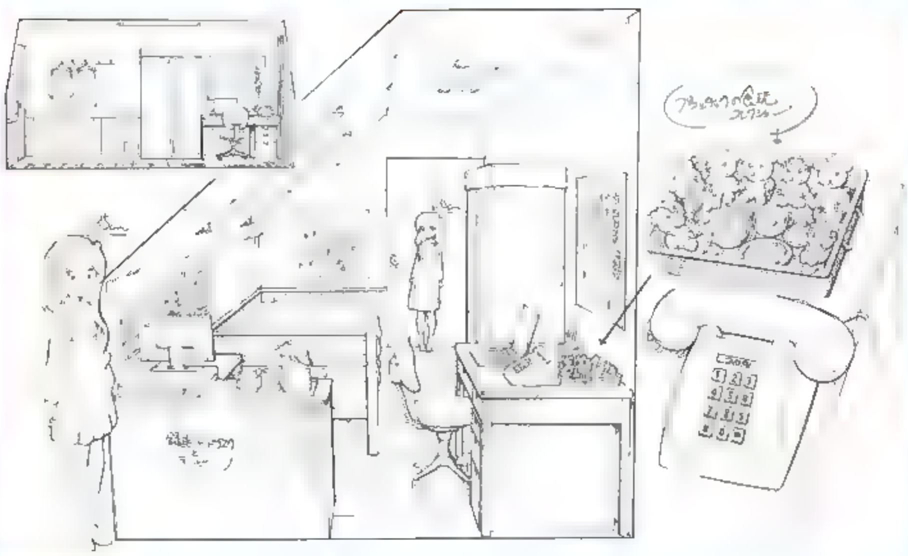




島田家事務室

島田流の家元、島田千代が接客や執務を行うための部屋。棚には戦車道に関する書物やDVD、トロフィ や優勝カップが並べられている。





島田愛里寿の部屋

家を離れ、大学の宿舎で生活をしている愛里寿の部屋。飾り気のない簡素な内装で、愛里寿[illegible]

日本戦車道連盟会館

[illegible]



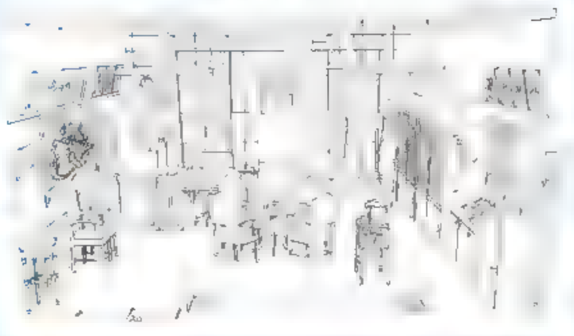


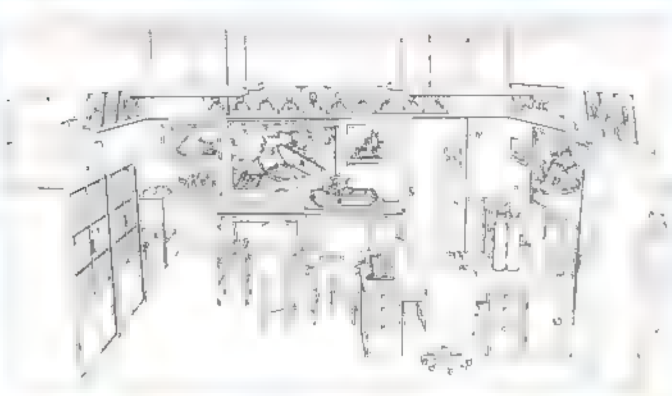
理事長室

[illegible]









役人の部屋

[illegible]





ボコミュージアム

[illegible]



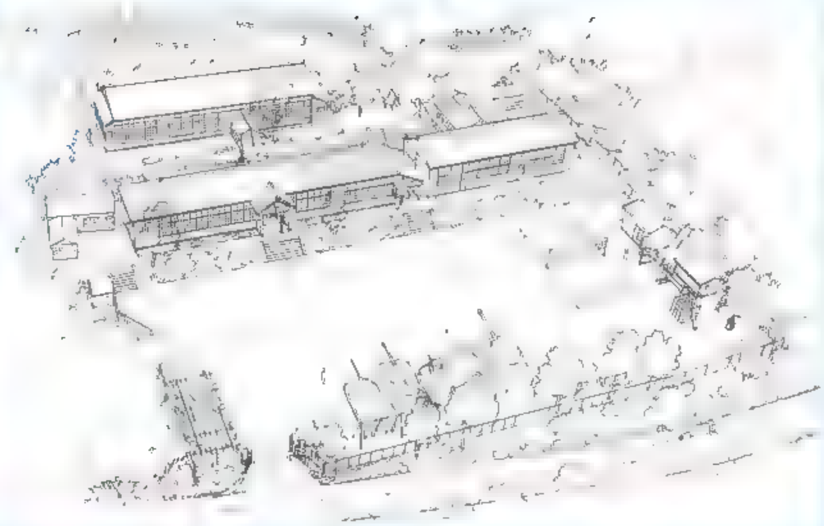


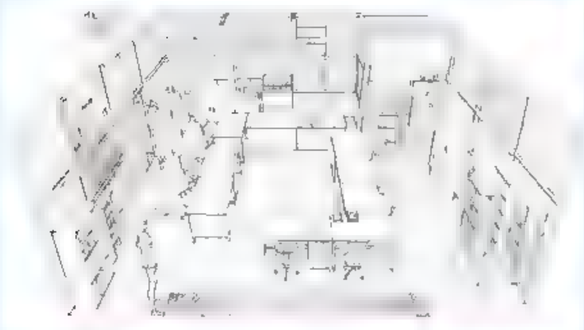
木造校舎

学園艦を強制退去させられた大洗女子学園戦車道チームが、仮の住まいとした廃校。









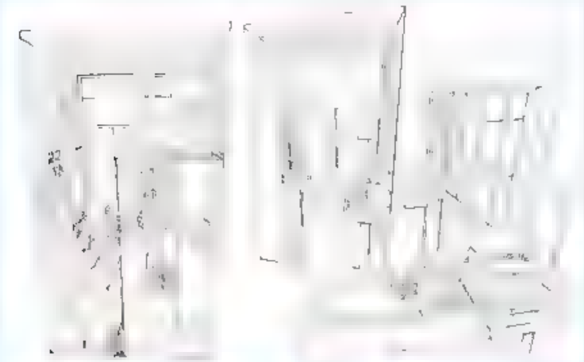
職員室

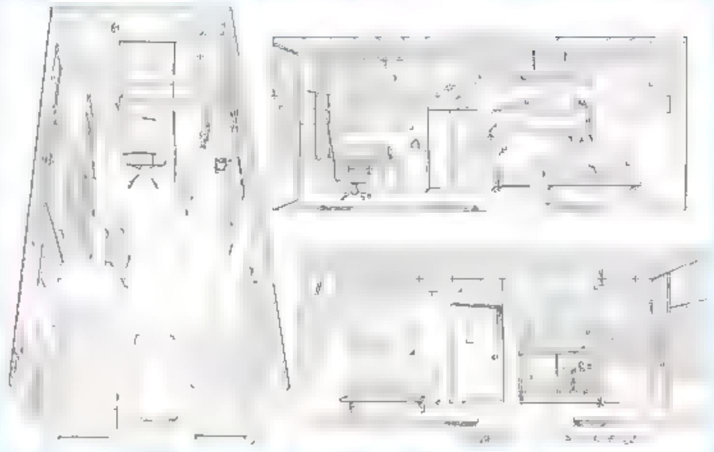
杏たち以外の生徒会メンバーが使用していた。

校長室

杏、桃、柚子3人が使用。大学選抜チーム戦の対策会議などもここで行われた。

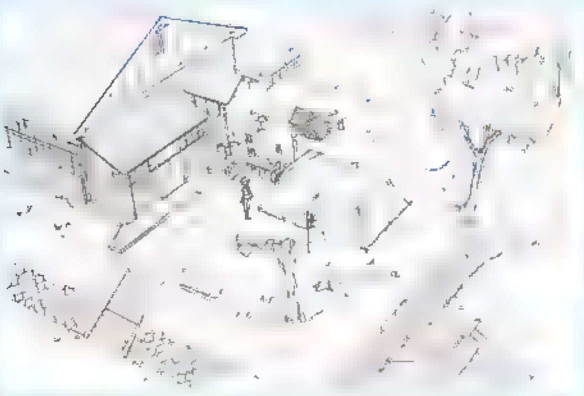






放送室

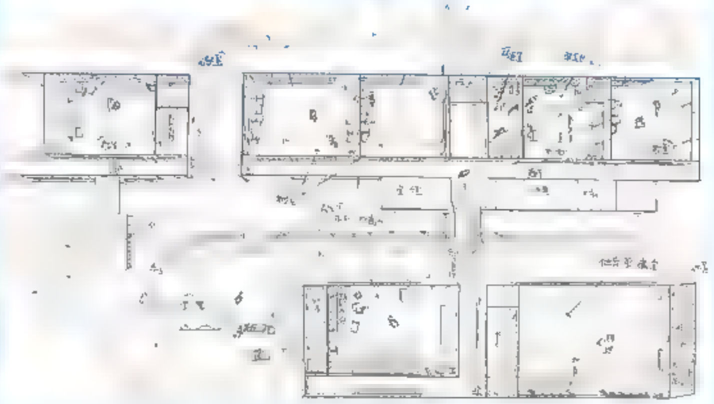
職員室内に備え付けられており、そど子ら風紀委員の3人が寝所にしていた。



あんこうチームのテント

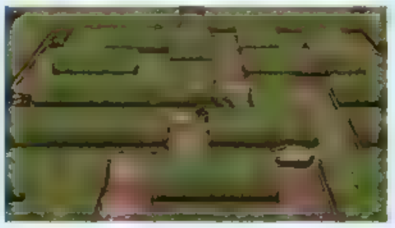
あんこうチームの5人は、校舎脇に張ったテントに5人並んで寝ていた。

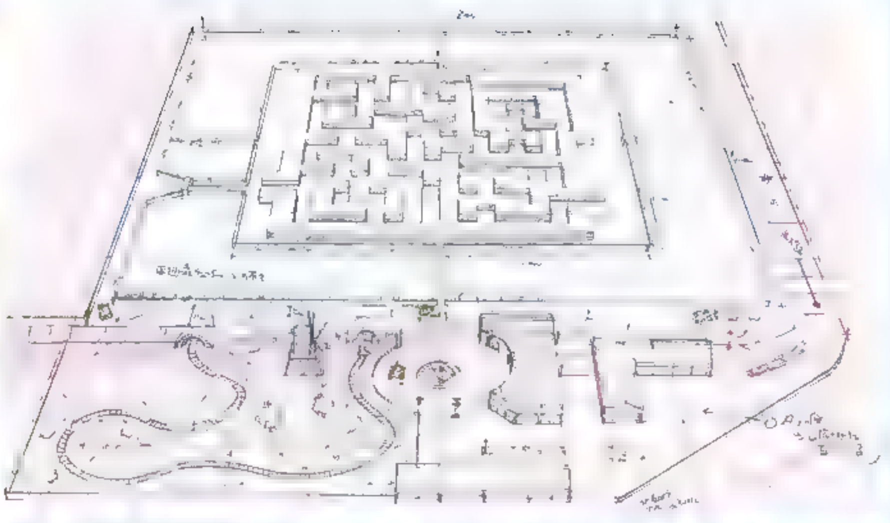
木造校舎見取り図



ボカージュ迷路

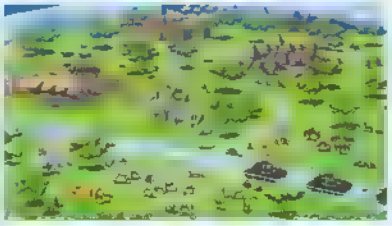
遊園地跡のアトラクション。フランス北部のノルマンディー地方に多い「ボカージュ」と呼ばれる高い生垣をモチーフにしている。

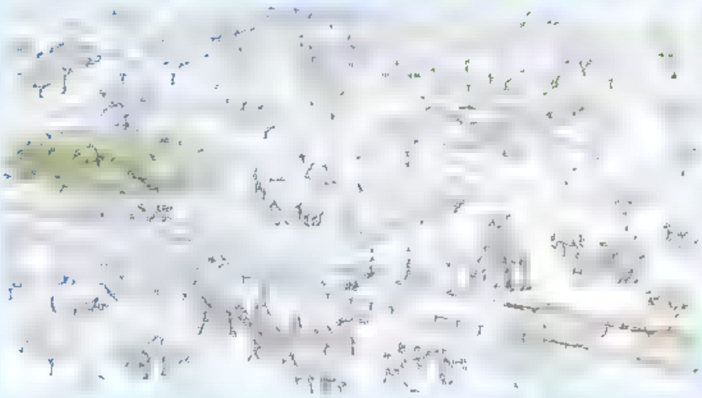




動物ゾーン

アフリカのサバンナを模して作られた区域で、さまざまな動物の像が置かれている。





トータスランド

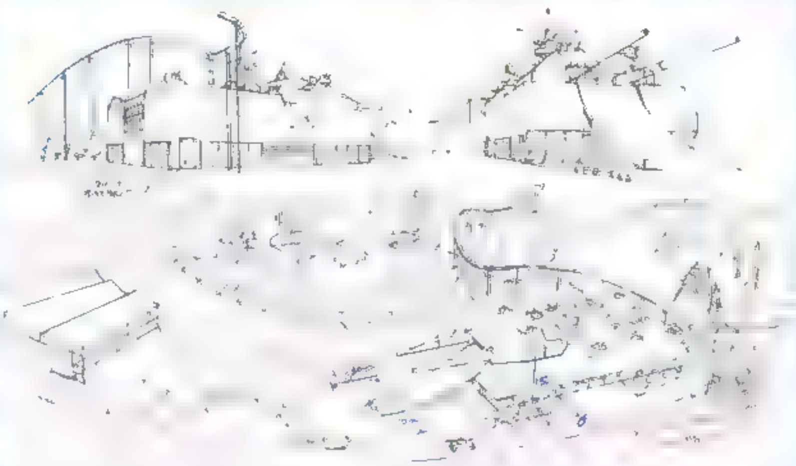
某機関車キャラクターのような名前の、顔の付いた戦車が置かれているが、こちらはイギリスの重突撃戦車トータスがモチーフ。

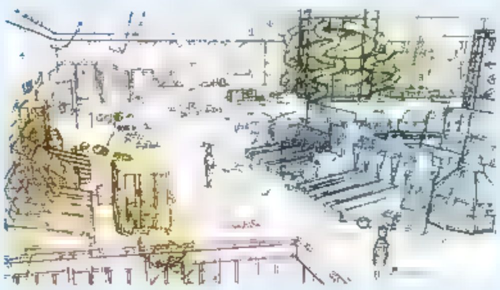




ラーテ

ドイツの幻の超巨大戦車ラーテを模した建物は中に入れるようになっており、内部にはさまざまなアトラクションがある。





ラーテ内部



PANZER GUIDE

P40型重戦車

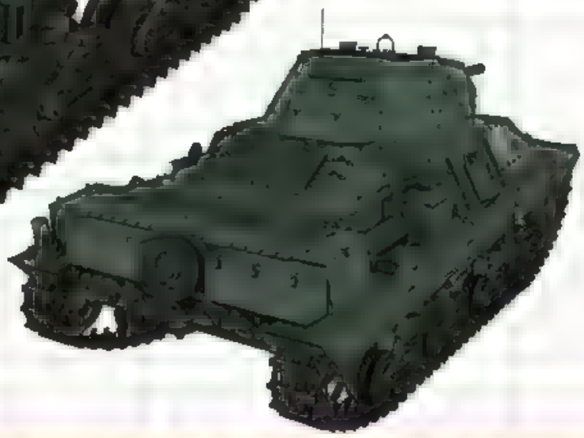
アンツィオ高校



アンチョビ搭乗車輌

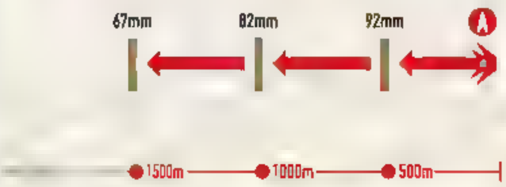




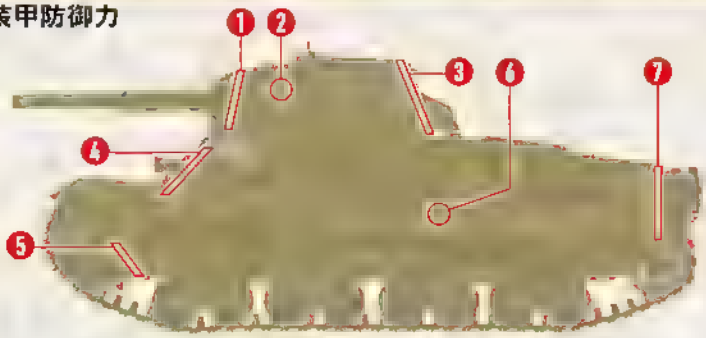


P40型重戦車(Carro Armato P40)

搭載砲貫通力



装甲防御力



装甲厚(mm)					
砲塔	❶前面：50	❸後面：40	車体	❹前面上部：50	❻側面：40
	❷側面：40			❺前面下部：50	❼後面：40

※表の数値は少数点以下を四捨五入しています

じつは中戦車クラスの重戦車

ムッソリーニの指示で開発スタート

P40型重戦車は、第二次世界大戦中にイタリアで開発された重戦車だ。P40の「P」は「Pesante（ペサンテ）」の頭文字で重戦車を、「40」は開発が始められた1940年を意味しているが、のちにイタリア軍の戦車の類別方法が変化したことにしたがって、P26/40型重戦車とも呼ばれる。

もっとも、重戦車とはいっても車重は26tで、中戦車に分類されるドイツのⅣ号戦車H型やソ連のT 34/76の車重と大差無く、第二次世界大戦半ばの基準では中戦車クラスといえる戦車だ。

作中世界では、アンツィオ高校がやっとの思いで購入し、第63回戦車道全国高校生大会の2回戦から出場した。P40型重戦車が戦車道の公式試合に出場したのはこれが初めて、といわれている。

現実世界でのP40型重戦車の開発は、一説にはファシスト党のドゥーチェ（総帥）であるベニート・ムッソリーニの指示によるもの、と伝えられている。

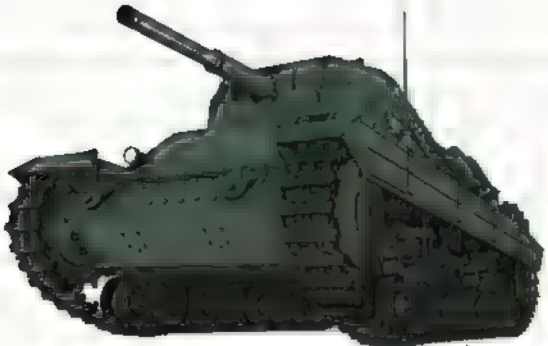
1940年7月に提示された初期の設計案には、砲塔に短砲身の75mm砲と同軸機関銃、車体前部左側に20mm機関砲を搭載し、さらに主砲塔の後ろに機関銃を2挺装備する小型銃塔を備えた、車重30.5tの多砲塔重戦車案もあった。

もっとも、その後のモックアップ（実大模型）では20mm機関砲は搭載されなくなり、単一の砲塔に主砲を搭載し、車体前部右側に機関銃座を備えた、ごく一般的なレイアウトになっている。

そして、翌年10月に完成した試作1号車は、初速（砲弾が撃ち出される時の速度のこと）が高く、装甲貫通能力が大きい、対戦車戦闘に適した長砲身の戦車砲ではなく、榴弾（命中すると炸裂して周囲に弾片と爆風をまき散らす弾丸）の威力が大きい、敵の対戦車砲や歩兵などの制圧に適した短砲身の18口径75mm砲を搭載していた。

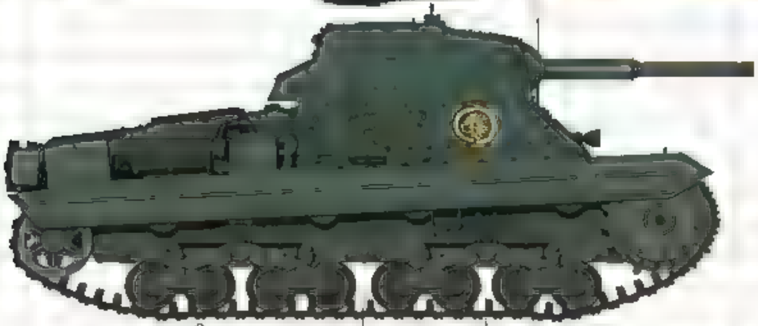
したがって、当初想定されていたP40型重戦車の主任務は、対戦車戦闘ではなく、敵の対戦車砲等を制圧して、高初速の47mm砲を搭載する主力のM13/40型中戦車の対戦車戦闘を支援することだったと思われる。

Carro Armato P40





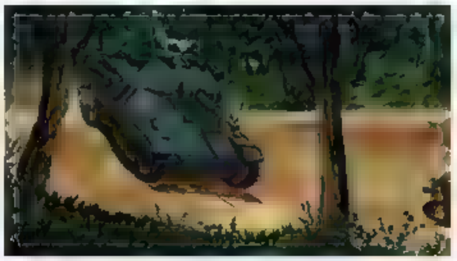












開発・生産国：イタリア	製造：フィアット・アンサルド社	
エンジン：フィアットSPA　342型V型8気筒液冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：40.0cm
重量：26.0t	全幅：2.80m	超壕能力：2.5m
全長：5.80m	全高：2.52m	渡渉水深：1.0m
最高速度：路上40km／h・不整地25km／h		
航続距離：150km		
搭載砲：34口径75mm砲（砲弾63発）		
照準器：－		
機関銃：8mmブレダM38型機関銃×1		
総生産数：約100輌		



類別は重戦車だが、搭載砲の性能や装甲、重量をもとに比較すると、V号戦車クラスの中戦車であった。生産数は100輌ほどだったがエンジン生産が間に合わず、実働車輌は極めて少ない。

長砲身75mm砲と傾斜装甲を採用

ところが、この試作1号車の製作中に独ソ戦が勃発し、ドイツ戦車とT-34/76に代表されるソ連の新型戦車との戦闘で、II号戦車が搭載する50mm砲の貫通力不足や、ドイツ戦車全般の防御力不足、T-34/76が持つ傾斜装甲の優れた防御効果などが判明した。

これを受けて、試作2号車には装甲貫通能力の大きい長砲身の32口径75mm砲が搭載されることになり、最終的には34口径75mm砲が搭載されることになって対戦車戦闘能力が一段と向上した。

また、T-34/76のように命中した敵の砲弾をそらす傾斜装甲が各部に導入されて、車体前部の機関銃座は廃止された。装甲は最大50mmで、第二次世界大戦中のイタリア戦車としては比較的高い防御力を備えている（ただし、砲塔や車体の上面は他の戦車と同様に装甲が薄く、弱点となっている）。

エンジンは新型のディーゼル・エンジンを搭載する予定だったが、トラブルの続発で開発が遅れたため、初期の生産車にはガソリン・エンジンを搭載することになり、ようやく量産が始まった。

ところが、それから間もない1943年7月に、ムッソリーニが国王のヴィットリオ・エマヌエーレ3世に首班の解任を告げられて逮捕され、同年9月には新政権が連合国と講和を結んだ。それまでに完成したP40型重戦車はわずか21輌に過ぎないといわれている。

その後、ドイツ軍がイタリア北部を占領し、幽閉されていたムッソリーニを救出。次いで、ドイツの後ろ盾でイタリア北部にムッソリーニを首班とするイタリア社会共和国（RS）が樹立されると、同国内のトリノにあるフィアット・アンサルド社の工場で、おもにドイツ軍向けにP40型重戦車が101輌生産された。ただし、このうちエンジンを搭載して完成したのは65輌だけで、残りは代用トーチカとして使用されたという（車輌数は異説あり）。

なお、イタリアでは、車重30t級で34口径75mm砲を搭載する前面装甲80～100mmのP43型重戦車や、42口径90mm砲を搭載する発展型のP43型bis（改良型の意）重戦車も計画されたが、どちらも試作車さえ完成せずに終わっている。

話をP40型重戦車に戻すと、総合的に見てドイツのIV号戦車D型をやや上回る性能を持っていたと評価できる。

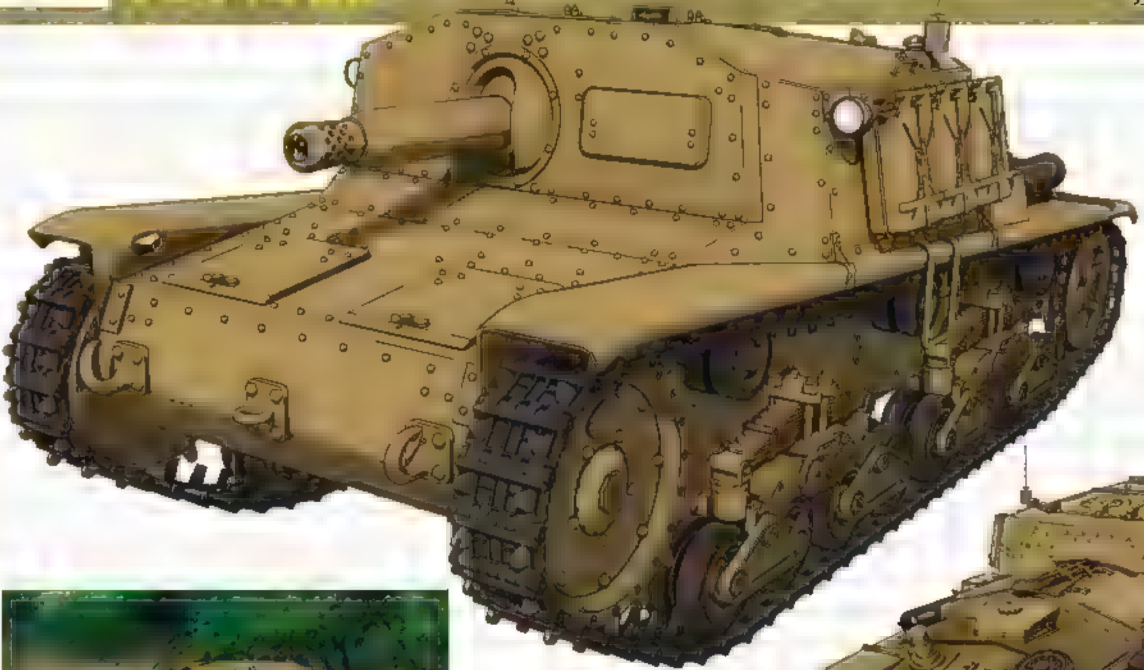
しかしアンツィオ高校は、それだけの性能を持つP40型重戦車を1輌しか用意できず、相互に支援し合えるだけの数をそろえられなかったこともあって、大洗女子学園に敗北することになった。



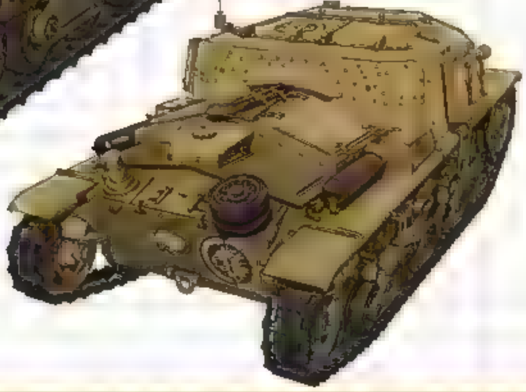
M41型セモヴェンテ



カルパッチョ搭乗車輌







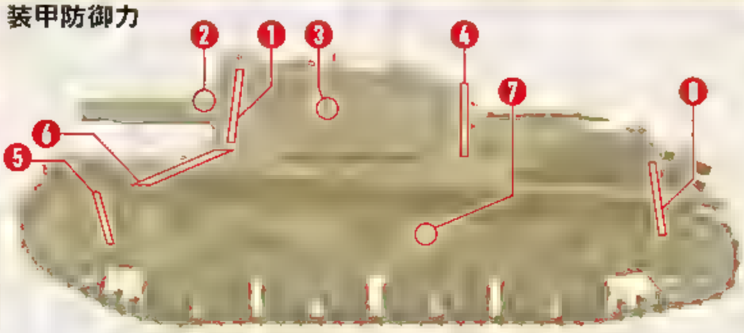
M41型セモヴェンテ (Semovente M41 da 75/18)

搭載砲貫通力



A = 徹甲弾　B = 成形炸薬弾

装甲防御力



[illegible]	戦闘室	❶前面：50	❸側面：25	車　体	❺前面　：30	❼側面：25
		❷防盾：50	❹後面：25		❻前面上部：14	❽後面：25

短砲身75mm砲を搭載する自走砲

M14/41型中戦車をベースに開発

M41型セモヴェンテは、第二次世界大戦中にイタリアで開発された自走砲だ。「セモヴェンテ（Semovente）」とは自走砲のことで、戦車のような回転砲塔ではなく、固定式の戦闘室に主砲を搭載している。M41型セモヴェンテはM14/41型中戦車の車体をベースにしたもので（より正確な名称は後述するようにセモヴェンテM41 da75/18である）、同様にM13/40型中戦車をベースにしたものはM40型セモヴェンテ、M15/42型中戦車をベースしたものはM42型セモヴェンテとなる。なお、M14/41の「M」は「Medio（中）」の頭文字で中戦車を、「41」は開発年次の1941年を、それぞれ意味している。

作中世界では、アンツィオ高校の戦車道チームが、第63回大会にM41型セモヴェンテを3輌出場させている。

現実世界で、イタリアが初めて開発したセモヴェンテは、超小型のL3軽戦車（CV快速戦車の名称を変更したもの。CV33の項目を参照）の車体をベースに、32口径47mm砲を搭載したセモヴェンテL3 da47/32だった。名称の「da」はイタリア語で性質などを表す前置詞であり、「47/32」は32口径47mm砲を意味している。1940年に試作車が完成したが、大量生産には至らずに終わった。

最初に量産されたセモヴェンテは、小型のL6/40型軽戦車をベースに、32口径47mm砲を搭載したL40 da47/32だった。

次に量産されたセモヴェンテは、中型のM13/40型中戦車をベースに短砲身の18口径75mm砲を搭載したM40 da75/18だ。1940年末に実大模型の審査が行われて試作車の完成前に量産車が発注され、1941年2月に最初の量産車が完成している。

続いて、ベースとなる中戦車が当初のM13/40からパワーアップしたM14/41に、さらにエンジンをディーゼルからガソリンに換えてパワーアップするなどの改良を加えたM15/42になるとともに、セモヴェンテもM40 da75/18からM41 da75/18、さらにM42 da75/18となった（名称からわかるように主砲は

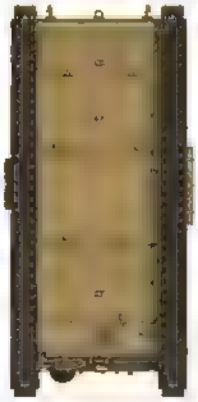
Semovente M41 da75/18



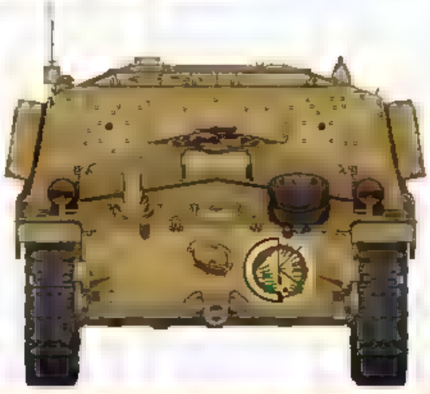














開発・生産国：イタリア	製造：フィアット・アンサルド社	
エンジン：フィアットSPA　15T　M41　ディーゼル		
変速機：前進4速・後進1速		
乗員：3名		履帯幅：26.0cm
重量：13.51t	全幅：2.28m	超壕能力：2.1m
全長：4.92m	全高：1.85m	渡渉水深：1.0m
最高速度：路上35km／h・不整地15km／h		
航続距離：路上210km・不整地120km		
搭載砲：18口径75mm砲（砲弾44発）		
照準器：ー		
機関銃：8mmブレダM38型機関銃×1		
総生産数：162輌		



主砲がもともと短砲身の榴弾砲だったため対戦車戦闘力が低かった。しかし、のちに装甲貫通力が高い成形炸薬弾が開発された。改良型は、より長砲身の主砲が採用され対戦車能力が向上している。

18口径75mm砲のまま）。

この18口径75mm砲搭載のセモヴェンテは、イタリアの休戦後に生産された分も含めて200輌前後が完成したと言われている。

成形炸薬弾で対戦車戦闘にも活躍

短砲身だが大口径の75mm砲を搭載するセモヴェンテは、ドイツのII号突撃砲と同様に、対戦車戦闘にも多用されるようになった。

しかしこの主砲は、もともと山地戦用に牽引式の山砲として開発されたもので、初速（砲弾が砲口から撃ち出される時の速度）が遅く装甲貫通能力も低かったため、対戦車戦闘には向いていなかった。

それをカバーしたのが成形炸薬弾（High Explosive Anti Tankを略して「HEAT（ヒート）」と呼ぶ。陸上自衛隊では「対戦車榴弾」と呼ばれている）だ。

この砲弾は命中した瞬間、内蔵されている中央部が凹んだ形状の炸薬が爆発し、炸薬の表面に貼り付けられた金属を高温高圧で融解させて凹みの中心軸に収束、超高速で装甲板に叩きつけて貫通する。

短砲身の75mm砲を搭載するセモヴェンテは、この成形炸薬弾を使って対戦車戦闘にも活躍したのだ。

もっとも、初速が速く弾道が野球のライナーのように低く伸びる長砲身の戦車砲に比べると、この短砲身の戦車砲は初速が遅いために弾道が山なりで、遠距離では戦車のような移動目標に命中させることがむずかしい。このため、初速が速く装甲貫通能力が大きい長砲身の75mm砲の搭載が計画された。まずM14/41型中戦車に32口径75mm砲を搭載したセモヴェンテM41 da75/32が開発され、25輌が生産された。続いてM15/42型中戦車に34口径75mm砲を搭載したセモヴェンテM42 da75/34が開発され、イタリア講和後のドイツ軍管理下の生産分も合わせて90輌が完成したといわれている。

セモヴェンテは、戦車のような回転砲塔が無いため接近戦は苦手だが、車高が低いので敵に見つかりにくく、標的面積が小さくて敵弾も当たりにくいので、その点に関しては待ち伏せに適している。

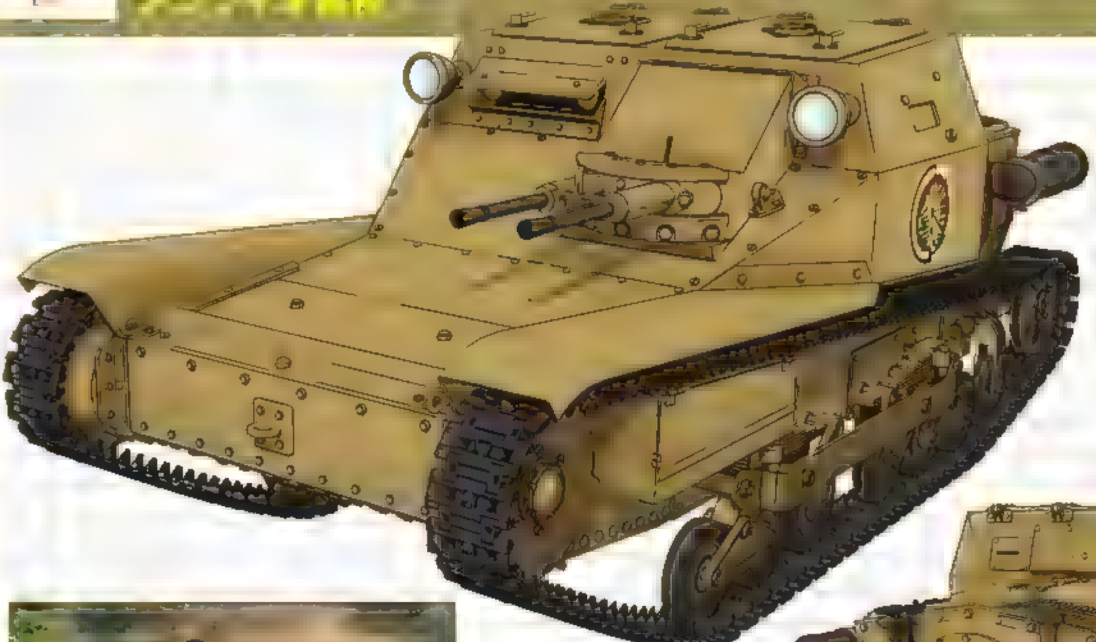
しかし、アンツィオ高校が、大洗女子学園と対戦した際には、待ち伏せによる遠距離射撃だけではなく、接近戦も果敢に受けて立っている。これはおそらく、遠距離では移動目標への命中率が低い成形炸薬弾の欠点を接近することで補える、と考えたためだろう。つまり同校の乗員は、自分たちの車輌の長所や欠点をよく理解しており、決して「ノリと勢いだけ」ではなかったといえる。

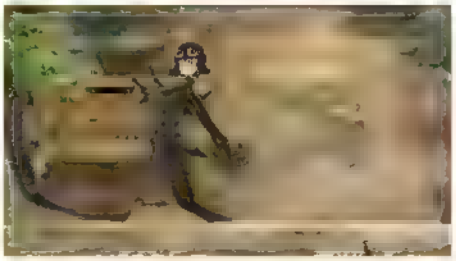
CV33型快速戦車(L3/33)

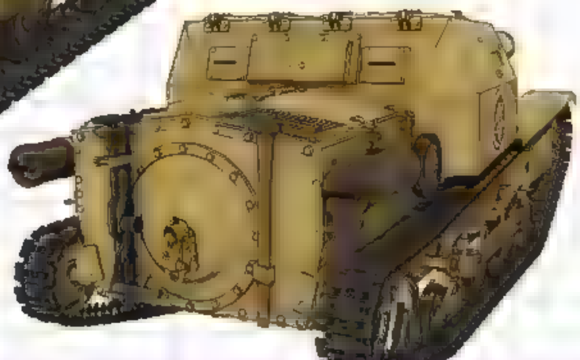
アンツィオ高校



ペパロー 搭乗車輌





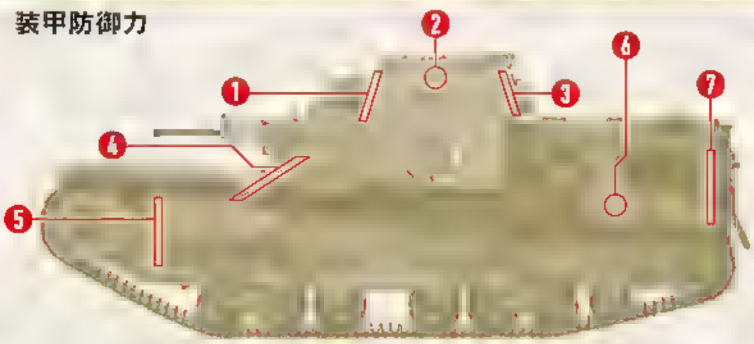


CV33型快速戦車(Carro Veloce CV33 [L3/33])

搭載砲貫通力

対戦車戦闘力なし!!

装甲防御力



[illegible]					
砲塔	❶前面：14	❸後面：8	車体	❹前面上部：6	❻側面：8
	❷側面：8			❺前面：14	❼後面：8

機関銃搭載の快速豆戦車

アンツィオ高校の数の上での主力

CV33型快速戦車は、第二次世界大戦前にイタリアで開発された2人乗りの安価な豆戦車だ。CV33の「CV」は「Carro Veloce(カルロ・ベローチェ)」の頭文字で快速戦車を意味している。

作中世界では、第63回戦車道全国大会に出場したアンツィオ高校の戦車道チームで、数の上での主力となっている。

なお、現実世界でも、イタリアが第二次世界大戦に参戦した時には、同国が保有する戦車のおよそ75パーセントが同系列の豆戦車で、数の上では主力だった。

イタリアにおける豆戦車の開発の歴史をさかのぼると、1920年代末にイギリス製のカーデンロイド豆戦車を輸入し、これに改良を加えて車体前部右側に6・5mm機関銃を1挺搭載するCV29を開発したことから始まっている。

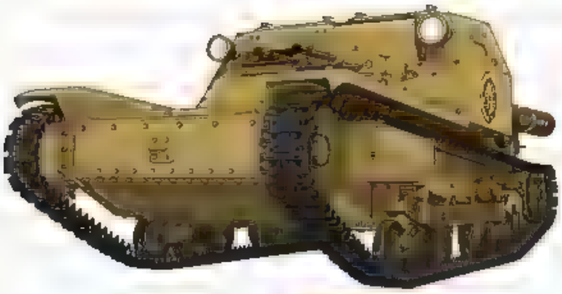
この豆戦車は、本体価格が安く、燃料を喰わないために運用コストも低いので、ほかの列強各国に比べて経済力が小さいイタリアでも数を揃えやすかった。また、軽量で、中型トラックやトラック牽引のトレーラーでも輸送できるので戦略的な機動力が高く、小型なので、山がちで曲がりくねった小道の多いイタリアの国土にマッチしていると考えられていた。

このCV29の少量生産に続き、車体中央の乗員室後部などに溶接構造を導入して装甲を強化するなどの改良を加えたCV33が開発され、大量生産された。

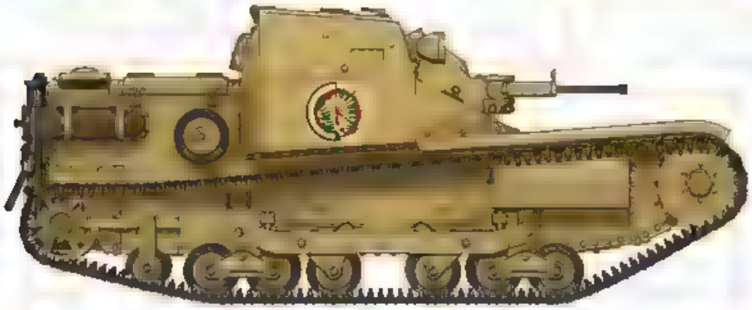
最初に生産されたセリエI(シリーズ1)は、極初期の生産車のみ水冷式、その後の生産車は空冷式の6・5mm機関銃を1挺搭載していたが、次に生産されたセリエII(シリーズ2)では空冷式で2連装の8mm機関銃に変更されて、火力が強化されている。

なお、のちの命名方法の変更により、CV33は全備重量が3t級の戦車であることを明示してCV3/33へと改称され、さらにイタリア軍の戦車の類別方法が変更されたことによりL3/33へと改称されている。このL3/33の「L」は"軽い"という意味の「Leggero(レッジェーロ)」の頭文字で、軽戦車を意味している。

Carro Veloce CV33(L3/33)

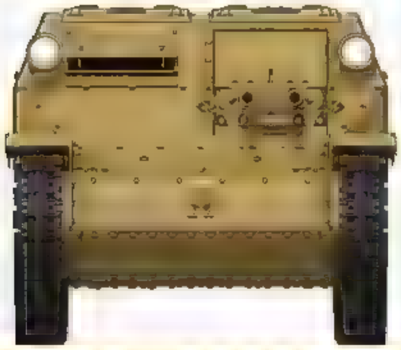


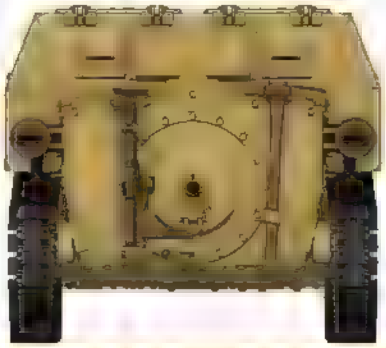


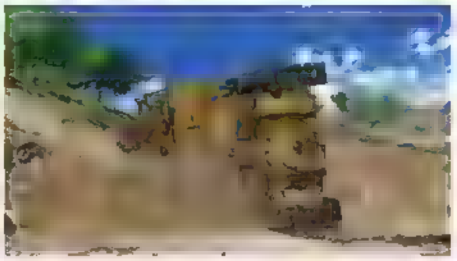












開発・生産国：イタリア	製造：フィアット・アンサルド社	
エンジン：フィアットCV-005直列4気筒液冷ガソリン		
変速機：前進4速・後進1速		
乗員：2名		履帯幅：21.0cm
重量：3.1t	全幅：1.40m	超壕能力：2.0m
全長：3.18m	全高：1.29m	渡渉水深：0.7m
最高速度：路上42km／h・不整地15km／h		
航続距離：路上140km・不整地6時間		
搭載砲：ー		
照準器：ー		
機関銃：8mmフィアットM14／35型機関銃×2（銃弾2,320発）		
総生産数：2,000輌以上（各型合計）		



主に偵察・対兵員戦闘用に開発された豆戦車で、武装は機銃のみのため対戦車戦闘力は皆無。機関砲を搭載した改良型もあったが、それでも戦える相手は機銃装備の装甲車どまりであった。

安価だが対戦車戦闘能力はほぼゼロ

CV33型快速戦車は、その名のとおり最高速度42km／hの快速を誇っていた。

しかし、CV33の装甲は最大15mmで、八九式中戦車の最大17mmより薄かった。また、CV33のセリエⅠに搭載された8mm機関銃は、徹甲弾を使用すれば、わずかながら装甲貫通能力も期待できたが、軽装甲の豆戦車相手ならともかく、まともな装甲を持つ中戦車を撃破することはほとんど不可能だった。要するに、CV33の対戦車戦闘能力はほとんどゼロに近かったのだ。

それでも、対歩兵用の移動式機関銃座としては有用だった。事実、1935年に始まった第二次エチオピア戦争では、イタリア軍の快速部隊に配備されたCV33が、まともな対戦車火器をほとんど持たないエチオピア軍の歩兵部隊相手に大きな活躍を見せている。また、ブルガリアやオーストリア、中国やブラジル等の小国や発展途上国に輸出されて、大きな成功を収めている。

しかし、1936年に始まったスペイン内戦では、多数のCV快速戦車が国民（ナショナリスト）派を支援するイタリアの義勇兵軍団に配備されていたが、共和国（人民戦線）派を支援するソ連から送り込まれた長砲身の45mm砲を搭載するT-26軽歩兵戦車やBT快速戦車に歯が立たなかった。

CV33の次に生産されたCV35はセリエⅡ（Ⅱ型）で機関銃が新型に変更され、発展型のCV38は武装が13.2mm重機関銃1挺に強化されて足回りにも大幅な改良が加えられた。さらに、一部の車輌には20mm機関砲1門が搭載されて対戦車火力が強化されたものの、戦車砲を搭載する敵戦車と正面切って戦えるような能力はなかった。

このように対戦車戦闘能力がほとんど無い豆戦車を、戦車同士で行われる戦車道の試合に使うのはそもそも無理がある。だが、予算の少ないアンツィオ高校の戦車道チームは、価格が安く燃料も喰わないCV33を、数の上での主力にせざるをえなかったのだろう。

それでも同校は、第63回戦車道全国大会の第2回戦で、奇策とCV33の高い機動力を活かして、（機関銃ではなく）火砲を搭載する戦車（戦車道の規定では突撃砲や自走砲も含まれる）の数では同校を上回っていた対戦相手の大洗女子学園戦車道チームを混乱させ翻弄している。

逆にいうと、弱体な豆戦車を数の上での主力にせざるをえなかったアンツィオ高校は、このような作戦を採るしかなかったともいえる。

九五式軽戦車

福田搭乗車輌







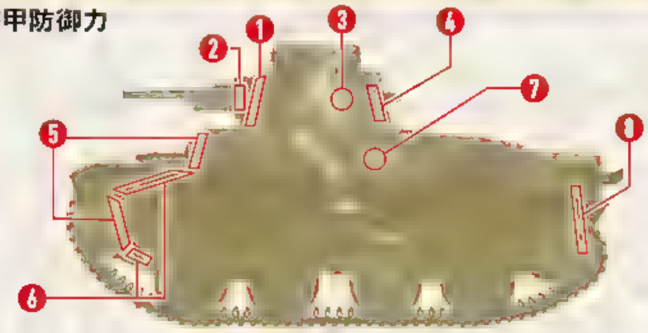
九五式軽戦車(Type95 Light tank Ha-Go)

搭載砲貫通力



A ＝ 徹甲弾

装甲防御力



装甲(mm)	砲塔			車体		
		❶前面：12	❸側面：12		❺前面上部：12	❼側面：10〜12
		❷防盾：12	❹後面：12		❻前面下部：9	❽後面：8

装甲は薄いが機動性は高い軽戦車

八九式中戦車の低速が開発の大きなキッカケ

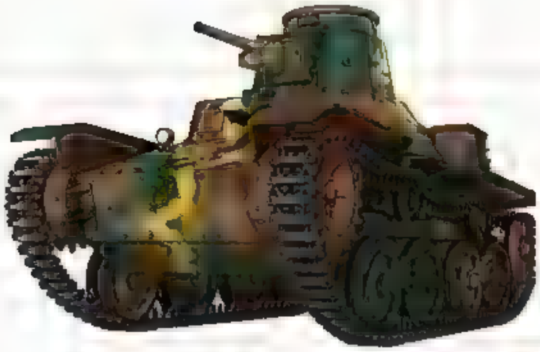
現実世界の九五式軽戦車は、もともと機械化部隊向けの「機動戦車」と、騎兵装甲車隊の主力を兼ねる車両として研究が始められた。

日本陸軍は第二次世界大戦前の1932年に、騎兵の支援を目的として、軽武装の装輪（タイヤ）式の装甲自動車を装備する自動車班を編成して、第一騎兵旅団に試験的に配属させた。そして翌年以降、装輪式や装軌（いわゆるキャタピラ）式の装甲車を装備する装甲車隊を正式に編成し、騎兵旅団や、いくつかの騎兵旅団を基幹とする騎兵集団に配属するようになった。加えて1934年4月には、トラック（当時は自動貨車と呼ばれた）などに乗る歩兵部隊を主力として、それを支援する戦車部隊や砲兵部隊、工兵部隊を組み合わせた、日本初の機械化兵団である独立混成第一旅団の編成を完結した（日本陸軍ではこういう言い回しをした）。同旅団に所属する戦車部隊は戦車第三大隊と第四大隊で、両大隊には八九式中戦車（当初は軽戦車に区分されていた）が主力として配備されていた。

しかし、八九式中戦車が開発された頃よりも軍用トラックの機動力が向上したために、八九式中戦車の機動力では、同旅団所属の歩兵部隊である独立歩兵第一連隊が乗る自動貨車等の車列に常時随伴するのがむずかしい、という問題が生じた。また、快速の戦車があれば、騎兵部隊所属の装甲車隊の主力にもなる、と考えられた。

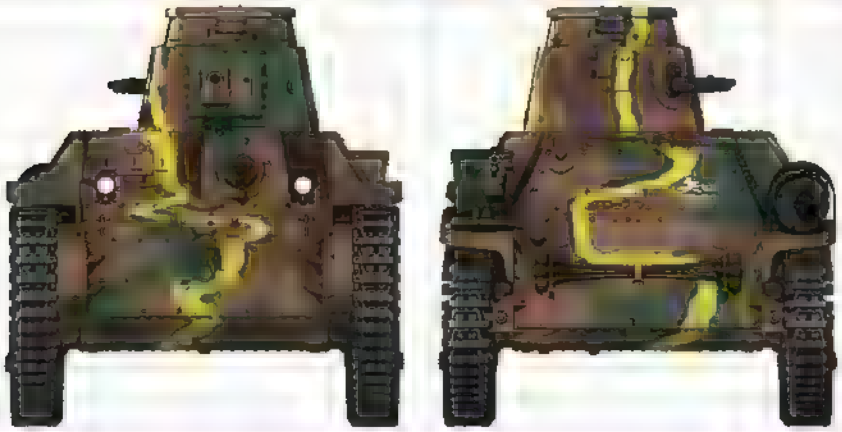
じつは陸軍技術本部では、八九式中戦車の機動力では不十分になる事態を見越して、冒頭で述べたような新型戦車の研究にすでに着手していたのだが、当初はあくまでも「部案」であって正式な開発計画ではなかった。しかし、1933年7月には正式に設計にとりかかり、1934年6月には最初の試作車が完成した（この間に、冒頭で述べたように独立混成第一旅団が編成され、八九式中戦車の機動力の不足という問題が現実になった）。次いで1935年11月には第二次試作車が完成し、さらに試験が重ねられた。これに先立って同年5月には「九五式軽戦車」と呼称することが決まっており、同年12月の軍事審議会で仮制式制定（事実上の正式採用）が決定され、略符号は「ハ号」とされた（八九式中戦車は「イ号」だ）。

Type95 Light tank Ha-Go











開発・生産国：日本	製造：三菱重工業	
エンジン：三菱A6120VDe 直列6気筒ディーゼル		
乗員：3名		
重量 7.4t	全幅：2.07m	
全長 4.30m	全高：2.28m	
最高速度：路上40km/h		
航続距離：250km		
搭載砲：37口径37mm砲［砲弾120発］		
照準器：ー		
機関銃：九七式車載重機関銃（口径7.7mm）×2		
総生産数：2,375輌		

機械化部隊に随伴できる快速戦車として開発された九五式軽戦車だが、前線で遭遇したアメリカのM3軽戦車に性能面で完敗。それでも貴重な機甲戦力として使われ続けた。



動力系統の信頼性は日本戦車の中でピカイチ

九五式軽戦車の乗員は車長、操縦手、機関銃手の計3名。車体前部の右側に操縦手、左側に機関銃手が乗り、砲塔内は車長だけで砲手と装填手を兼務する。

主砲は、初期の生産車では37口径（厳密には36.7口径）の九四式三十七粍戦車砲を搭載していた（ここでいう「口径」とは砲身の長さが口径の何倍なのかを意味しており、より厳密には「口径長」という。一般に砲身が長いほど砲弾を撃ち出す速度、すなわち初速が速くなるので装甲の貫通能力が大きくなる）。以前、日本陸軍は、敵の機関銃座を破壊するための狙撃砲を改造して、フランスから輸入したルノーNC軽戦車（日本陸軍ではルノー乙型と呼んだ）に搭載したことがあった。九五式軽戦車の主砲は、その経験を踏まえて開発されたこともあってか、もともと対戦車戦闘を主目的とした火砲ではなく、装甲の貫通能力は低かった（それでも八九式中戦車搭載の九〇式五糎七戦車砲よりは装甲の貫通能力が高いのだが）。そのため後期の生産車では、同じ36.7口径だが、薬莢が長く装甲貫通能力が大きい（牽引式の対戦車砲である九四式三十七粍砲と共通）弾薬を使用する九八式三十七粍戦車砲に変更された（作品世界の登場車両はこちらの主砲を搭載しているようだ）。

装甲は砲塔の周囲や車体前面と側面前部が12mm、車体前部の傾斜部が9mm。戦車砲はもちろんのこと、アメリカ戦車の砲塔上の銃架などに装備された12.7mm機関銃の徹甲弾にも貫通されるほどの薄さで、防御力は非常に低かった。じつは前述の軍事審議会で戦車部隊側から「装甲が薄く戦車としては不十分」という意見も出たのだが、騎兵部隊側から「騎兵部隊には速度が必要であり、装甲は若干薄くてもまず大丈夫」との意見もあって採用が決まったのだ。基本的には歩兵の支援用として開発された戦車であり、豆戦車（タンケッテ）以外との戦車戦は荷が重い。

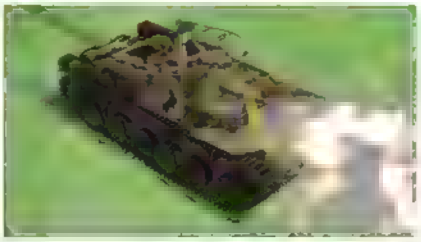
最高速度は40km／hで、八九式中戦車の25km／hより格段に速く、路上を走る軍用トラックにも随伴可能だった。また、日本の戦車としては動力系の故障が少なく、信頼性が非常に高かった。

作中世界では知波単学園が装備しており、エキシビションマッチや大学選抜チームとの試合には1輌が参加している。エキシビションマッチでは大洗女子学園の八九式中戦車との連携で、至近距離から聖グロリアーナ女学院のマチルダIIの弱点を狙って撃破する大金星をあげた。しかし、大学選抜チームとの試合では、味方戦車によく協力したものの、撃破スコアをあげることはできなかった。

九七式中戦車 57mm砲搭載型


西絹代ほか搭乗車輌


西搭乗車輌











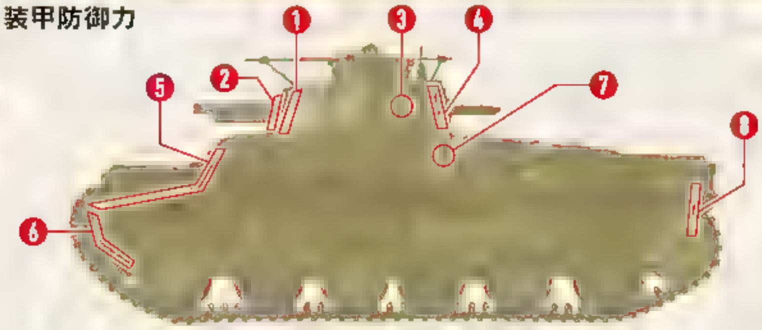
九七式中戦車（57mm砲搭載型）Type97 Medium Tank Chi-Ha

搭載砲貫通力



A－徹甲榴弾

装甲防御力



装甲（mm）	砲塔	❶前面：25	❸側面：25	車体	❺前面上部：25	❼側面：20～25
		❷防盾：25	❹後面：20		❻前面下部：25	❽後面：20

登場時点では一流の性能を持っていた中戦車

快速の歩兵支援用戦車として開発

現実世界の九七式中戦車は、トラック（自動貨車）などに乗る歩兵部隊にも随伴可能な快速の歩兵支援用中戦車として開発された。

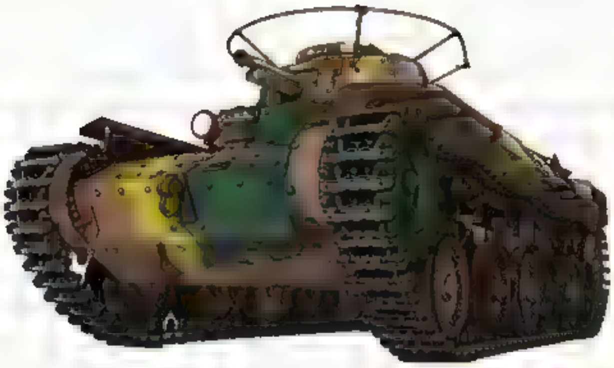
九五式軽戦車の項で述べたように、第二次世界大戦前の日本陸軍ではトラックの機動力の向上に対応して、八九式中戦車よりも高い機動力を持つ九五式軽戦車が開発された。しかし、九五式軽戦車は機動力の向上を優先したために、すでに開発段階で戦車部隊側から「装甲が薄く戦車としては不十分」という意見が出ていた。そこで八九式中戦車の後継となる新型の中戦車（当時は「新様式中戦車」と呼ばれた）では、機動力の向上とともに装甲の強化が求められた。

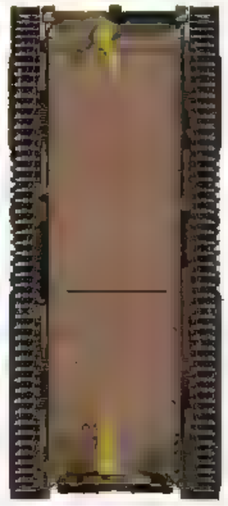
ただし、陸軍の作戦立案などを担当する陸軍参謀本部や、陸軍の軍事力の整備などを担当する陸軍省では、BT快速戦車やT-26軽歩兵戦車など比較的軽量の戦車を大量生産しつつあったソ連に対抗することを考えて、中戦車の機動力の向上や装甲の強化に加えて、戦車の数を揃えることも重視していた。また、現場の戦車部隊にとっても、重い戦車が通過しにくい細い道路や脆弱な橋の多い場所で戦うことや、貧弱なクレーンしかない港に輸送船で運んだ戦車を陸揚げすることも考えると、軽い戦車の方が都合よかったのだ。

しかし、装甲を強化すれば重量が増えるし、価格も上昇するため数を揃えることがむずかしくなってしまう。そこで、新様式中戦車の開発実務を担当していた陸軍技術本部は、八九式中戦車よりも速度を上げて装甲を強化した「チハ」と、同じく八九式中戦車よりも速度を上げて装甲を強化するが車載機関銃を1挺減らし乗員を1人削って小型軽量化を図った「チニ」の2車種を試作して比較することにした。なお、この「チハ」と「チニ」は略符号で、「チ」は中戦車を、「ハ」や「ニ」はイロハ順で3番目と4番目を、それぞれ意味している。

そんな中、日中戦争（当初は「北支事変」、次いで「支那事変」と呼ばれた）が勃発。臨時軍事費が一挙に増えたこともあって、小型で安価な「チニ」よりも大型で高価な「チハ」が、九七式中戦車として採用されることになったのだ。

Type97 Medium Tank Chi-Ha



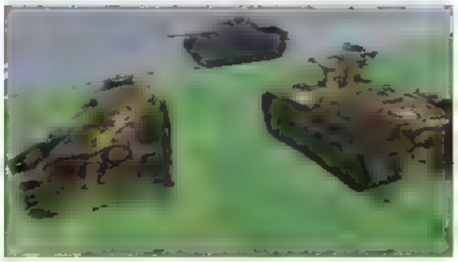












開発・生産国：日本	製造：三菱重工業ほか	
エンジン：三菱SA12200VD　V型12気筒空冷ディーゼル		
乗員：4名		
重量　15.0t	全幅：2.33m	
全長：5.52m	全高：2.23m	
最高速度：路上38km/h		
航続距離：210km		
搭載砲：18.4口径57mm砲［砲弾114発］		
照準器：—		
機関銃：九七式車載重機関銃（口径7.7mm）×2		
総生産数：2133輌（新砲塔型含む）		

搭載砲は短砲身で対戦車戦闘には不向き。しかし、人力で俯仰・旋回（防盾可動範囲）できたため、熟練した砲手の手にかかると機械式よりも俊敏な照準・射撃が可能だった。



短砲身の57mm砲搭載で対戦車戦闘は苦手

九七式中戦車（チハ）の主砲は、18口径（厳密には18.4口径）の57mm砲で、制式名称は九七式五糎七戦車砲だ。

同時期に諸外国で開発された歩兵支援用の戦車の多くは37mm～45mmクラスの戦車砲を搭載していたので、非装甲目標用の榴弾の威力では57mm砲を搭載していた九七式戦車の方が1ランク上だった。

ただし、この九七式五糎七戦車砲は短砲身で初速が遅いため、装甲目標用の徹甲弾は装甲の貫通能力が低く、対戦車戦闘には向いていない。

これは、九七式中戦車が八九式中戦車と同様に、基本的には対戦車戦闘用ではなく、歩兵の支援用として開発されたことによる。

九七式中戦車の装甲は最大25mmで薄く感じられるが、ほぼ同時期に開発されたソ連のT－26軽歩兵戦車（1937年型）の最大25mm、第二次世界大戦の初期に主力だったドイツのⅠ号戦車E型やⅣ号戦車D型の最大30mmなど、最高速度が同等程度のほかの戦車と比べれば、九七式中戦車の装甲がとくに薄かったわけではないことがわかる。

最高速度は38km／hで、九五式軽戦車よりわずかに遅いが、八九式中戦車よりは格段に速くなった。また、イギリスやフランスの重装甲の歩兵支援用戦車に比べてもはるかに高速だった。

このように九七式中戦車は、少なくとも登場時点では、歩兵支援用戦車として一流の性能を備えていたのだ。ただし、前述のように対戦車戦闘能力は低く、アメリカのM4シャーマン中戦車はもちろんのこと、小型軽量のM3スチュアート軽戦車を相手にするのも苦しいほどだった。

そのため、長砲身で高初速の47mm砲を装備する新砲塔を搭載した、いわゆる「新砲塔チハ」が開発されることになる。

作中世界では知波単学園が装備しており、「新砲塔」の搭載車と区別して「旧砲塔」と呼ばれているようだ（史実では「旧砲塔」という呼び方は確認されていない）。

大洗町でのエキシビションマッチには4輌が参加したものの、相手チームの戦車を1輌も撃破できずに、西隊長の車輌を含む全車が白旗を揚げている。

しかし、大学選抜チームとの試合では3輌が参加し、細見の乗る車輌が八九式中戦車と九五式軽戦車のダブルブロックに助けられてM26パーシング重戦車を1輌撃破している。

九七式中戦車（新砲塔）

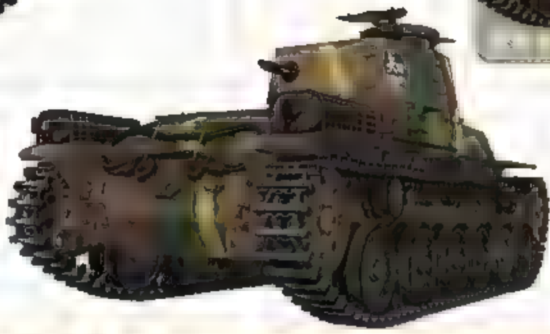

玉田ほか搭乗車輌











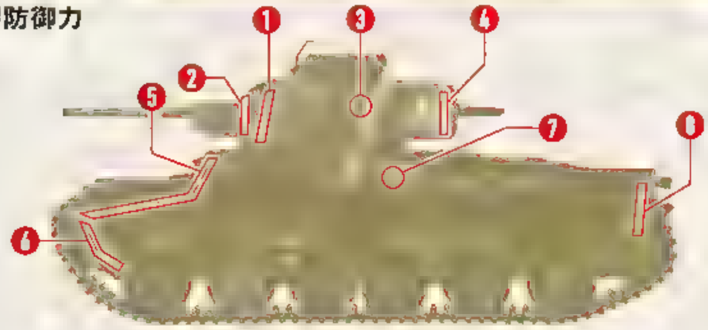
九七式中戦車（新砲塔） Type97 Medium Tank ShinHoto Chi-Ha

搭載砲貫通力



A ー 徹甲弾

装甲防御力



[illegible]						
	砲塔	❶前面：25	❸側面：25	車体	❺前面上部：25	❼側面：20～25
		❷防盾：25	❹後面：25		❻前面下部：25	❽後面：20

主砲を換装した新型砲塔を搭載

歩兵支援用から対戦車戦闘用に進化

現実世界では、日本軍の戦車部隊は、第二次世界大戦直前の1939年に勃発した「ノモンハン事件」で、創設以来初めての本格的な戦車戦をソ連軍の戦車部隊と繰り広げた。九七式中戦車（チハ）は、これが初の実戦参加で4輌が参加している。

ちなみに、この事件に参加した日本とソ連の戦車の中で基本装甲厚がもっとも厚かったのは九七式中戦車で、ソ連のBT-5快速戦車やBT-7快速戦車、T-26軽歩兵戦車よりもわずかに厚い。

この戦いで日ソ両軍は多数の戦車を失ったが、日本軍はその少し前から、思っていたよりも戦車は戦車と戦う機会が多いことに気付きつつあった。じつはノモンハン事件での本格的な戦車戦の直前、次期中戦車には、九七式中戦車搭載の57mm砲よりも口径が小さいので非装甲目標用の榴弾の威力は若干落ちるものの、砲身は長く高初速で対戦車用の徹甲弾の威力は大きい47mm砲を搭載することを決めていたのだ。

これを受けて陸軍の技術面を担当していた陸軍技術本部では、1939年末に九五式重戦車に搭載されていた九四式七糎戦車砲の砲架に、試作中の試製四十七粍砲の砲身を組み合わせて戦車砲を製作すると、試験と改修が重ねられた。この経験を踏まえて、あらためて試製四十七粍戦車砲(改)が設計され、1940年半ばから再び試験と改修が行われた。そして1940年7月に三菱重工業製の試作車が完成していた試製中戦車「チホ」（チハよりも小型の車体で、試製九八式中戦車とも呼ばれる）の砲塔に装備され、同年9月からこの砲塔を搭載したチハを使って試験が実施されている。

次いで1941年1月には陸軍戦車学校や陸軍騎兵学校で実用試験が行われ、同年9月の仮制式制定（事実上の正式採用）の上申を経て、1942年4月に一式四十七粍戦車砲として制式制定された。

これに先立って大型と小型の二種類の新型砲塔を搭載するチハと、前述のチホの試験が行われており、最終的に大型砲塔にさらに改良を加えた新砲塔に一式四十七粍戦車砲を搭載するチハが採用されることになった。

Type97 Medium Tank New Turret Chi-Ha













開発・生産国　日本	製造：三菱重工業ほか	
エンジン：三菱SA12200VD　V型12気筒空冷ディーゼル		
乗員：4名		
重量：15.8t	全幅：2.33m	
全長：5.52m	全高：2.23m	
最高速度：路上38km/h		
航続距離：210km		
搭載砲：48口径47mm砲［砲弾100発］		
照準器：ー		
機関銃：九七式車載重機関銃（口径7.7mm）×2		
総生産数：2133輌（57mm砲型含む）		



九七式中戦車の砲を装甲貫通力に優れた47ミリ砲へと換装。
しかし、世界の中戦車の装備火砲の水準は75ミリ砲へと足早に進化していて、登場するとほぼ同時に火力不足になってしまった。

M4シャーマン中戦車には苦戦

新砲塔を搭載した九七式中戦車は、一般に「九七式中戦車改」などと呼ばれているが、制式名称は変わらず「九七式中戦車」のままだった。

その新砲塔搭載の九七式中戦車は、太平洋戦争初期の南方作戦中に、アメリカ製のM3スチュアート軽戦車への対抗策としてフィリピン戦線に投入されて実戦にデビューしている。

乗員は、従来の57mm砲搭載の九七式中戦車と同じく、車長、砲手、操縦手、機関銃手の4名。車体の前部右側に操縦手、左側に機関銃手が乗り、砲塔内の左側に砲手、右側の展望塔（キューポラ）下に車長が位置する。

装甲は最大25mmで従来の九七式中戦車と変わらない。重量は0.5tほど増えたが、機動力にも大きな変化はない。

主砲は、長砲身で高初速の48口径（厳密には47.8口径）47mm砲になり、従来の57mm砲を大幅に上回る装甲の貫通能力を発揮できた。例えば、1942年4月にビルマで行われた射撃試験では、57mm砲搭載の九七式中戦車で、鹵獲したM3スチュアート軽戦車を距離300mから徹甲弾で射撃したところ、前面も側面も効果なし。距離200～100mに近づいてもやはり効果がなく、3～5輌で側面に集中射撃を加えてようやく装甲板が裂けたという。一方、同月にフィリピンで行われた射撃試験では、新砲塔搭載の九七式中戦車で、同じくM3スチュアート軽戦車を距離1000mから徹甲弾で射撃したところ、命中した6発中3発が前面装甲を貫通。距離800mでは9発中6発が前面装甲を貫通している。

まとめると、新砲塔搭載の九七式中戦車は、車体上部や砲塔の前面装甲が38mmのM3スチュアート軽戦車に対しては正面から対抗できた。しかし、M4A1で車体前面装甲が51mm、砲塔前面装甲が76mmのシャーマン中戦車には、正面から対抗することがむずかしかった。

作中世界では知波単学園が装備しており、大洗町でのエキシビションマッチには3輌が参加。健闘したものの無茶な突撃をかけたすえに、聖グロリアーナ女学院のチャーチルに池田車を含む2輌、プラウダ高校のT-34／76に1輌が白旗をあげている。大学選抜チームとの試合には2輌が参加。玉田車が、弱点の砲塔基部を狙ってM26パーシング重戦車を2輌撃破したものの、名倉車がパーシングに、玉田車は巡航戦車A41センチュリオンに、それぞれ撃破されている。

継 BT-42 突撃砲

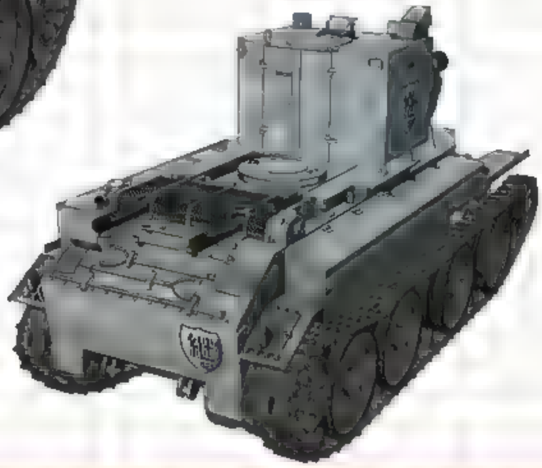
継続高校



ミカ、アキ、ミッコ搭乗車輌







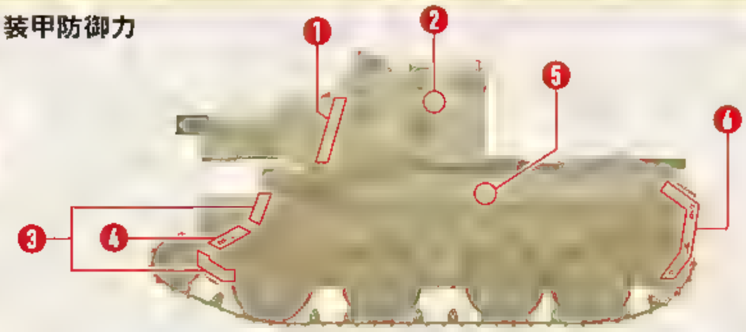
BT-42突撃砲（BT-42 Assault gun）

搭載砲貫通力



A = 成形炸薬弾※

装甲防御力



装甲（mm）	砲 塔	❶前面：15 ❷側面：16		車 体	❸前面：20 ❹前面中央部：15	❺側面：19 ❻後面 10～13

鹵獲したソ連戦車にイギリス製の榴弾砲を搭載

じつは対戦車戦闘用ではないBT-42

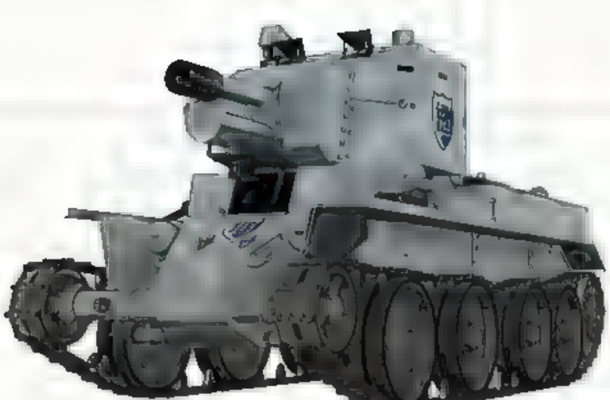
現実世界では、ソ連とフィンランドは1939～40年の冬戦争と1941～44年の継続戦争で戦っているが、BT-42は、継続戦争中にフィンランド軍が鹵獲したソ連製のBT-7快速戦車を改造してイギリス製の榴弾砲を搭載した突撃砲である。

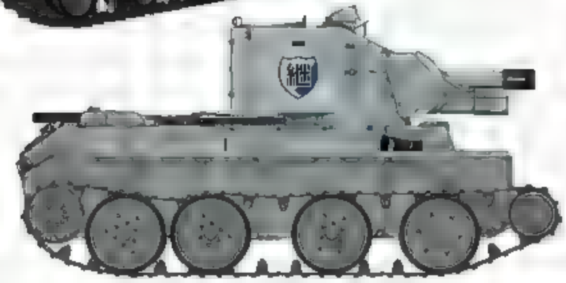
そもそも突撃砲とは、ドイツが歩兵の支援用に開発したもので、敵の機関銃座などを叩くのに適した大口径の榴弾砲を、砲塔を取り外した戦車の車体に搭載したものだった。その後、対戦車戦闘能力を向上させるために、短砲身の榴弾砲に換えて長砲身の対戦車砲を搭載するようになり、歩兵支援用から対戦車戦闘用へと性格を変えていった。具体的にいうと、Ⅲ号突撃砲のE型までは短砲身の24口径75mm砲を搭載していたが、F型から長砲身の43口径75mm砲や、さらに長砲身の48口径75mm砲を搭載している。しかし、このBT-42が搭載している火砲は短砲身の榴弾砲であり、機能的には歩兵支援用であって対戦車戦闘用ではない。

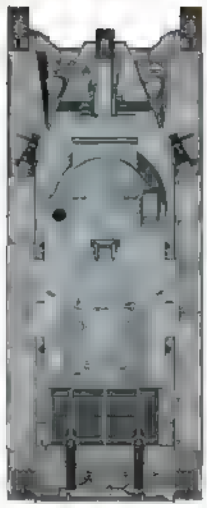
BT-42の車体は、前述のように鹵獲したソ連のBT-7快速戦車のものを流用している。

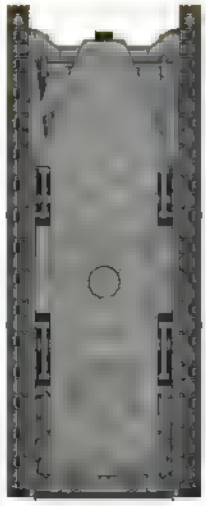
もともとソ連の快速戦車（BTとは、Быстроходный танк（ビストラホードヌィイ タンク）の略で、キリル文字をアルファベットに置き換えたもの。快速戦車の意）シリーズは、アメリカの戦車技術者ジョン・ウォルター・クリスティーが開発したM1930戦車を発展させたもの。このM1930戦車は、大直径の転輪を長大なコイル・スプリングで懸架する、いわゆるクリスティー式懸架装置を持ち、履帯を外して車輪でも走行することができた。また、航空機用として開発された軽量で大馬力のリバティー・エンジンを搭載し、非常に高い機動力を発揮できた。ソ連は、そのM1930戦車のパテントを購入してBT-2からBT-5、さらにBT-7へと発展させていった（さらにBT系列は、A20中戦車の試作などを経て、T-34中戦車へと発展していく）。そのBT-7を鹵獲したフィンランドは、これを改造してイギリス製の4.5インチ榴弾砲を搭載し、BT-42を開発。1943年2月から配備を開始し、同年秋まで改造作業が続

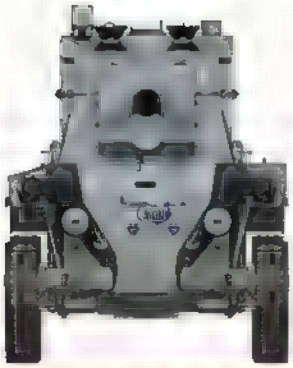
BT-42 Assault gun

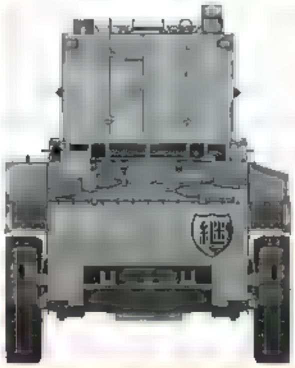














開発・生産国：フィンランド(ベース車輌はソ連)	製造：国営砲兵工廠(改造作業)	
エンジン：ミクーリンM-17T　V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進3速・後進1速		
乗員：3名		履帯幅：22.3cm
重量：15.5t	全幅：2.29m	超壕能力：2.09m
全長：5.56m	全高：2.70m	渡渉水深：1.21m
最高速度：路上53km/h(車輪走行時73km/h)		
航続距離：375km(車輪走行時460km/h)		
搭載砲：13口径114mm砲[砲弾22発／分離薬筒]		
照準器：―		
機関銃：―		
総生産数：18輌		
元は鹵獲した軽装甲の快速戦車だが、強引に旧式榴弾砲を載せるため砲塔を継ぎ足して頭でっかちのコミカルな姿に。本来は陣地攻撃用で、戦車戦に使うにはかなりの勇気が必要だった。		



けられて、計18輌が生産されている。

重心が悪く、まっすぐに走らせるのも大変

BT-42の乗員は、砲塔内左側の車長兼砲手、右側の装填手、車体前部の操縦手の3名だ。

主砲は牽引式のQF4.5インチ榴弾砲Mk.Ⅰを改造したもの。フィンランドは、この牽引式榴弾砲をイギリスから24門供与されており、さらにこの砲を装備していたスペインから30門購入。砲兵部隊に114H18という名称で配備していた。この114H18は口径114.3mm、13.4口径の短砲身で、非装甲目標用の榴弾だけでなく、対戦車戦闘用の成形炸薬弾（HEAT）も用意されていた。この成形炸薬弾の装甲の貫通能力は距離にかかわらず100mmとされているが、実戦ではデータ通りの貫通力を発揮できなかったようだ。

装甲は、ベースとなったBT-7Mそのままの車体前面上部が20mm、砲塔前面が15mm、フィンランドで改造されて継足された砲塔側面が15.5mmと全体的に薄かった。もっとも、ソ連でBTシリーズと並行して大量生産されたT-26軽歩兵戦車の装甲厚も大差なく、同時期のソ連戦車の中で機動力を重視していたBTシリーズの装甲だけがとくに薄かったわけではない。

最高速度は、履帯走行時で53km／h、車輪走行時で73km／hとされているが、頭でっかちで重心が悪く、まっすぐに走らせるのも大変だったと伝えられている。

なお、世界で唯一現存しているパロラ戦車博物館所蔵のBT-42は、BT-7Mをベースにしている。BT-7Mは本来であればT-34と同じディーゼルエンジンを搭載しているはずなのだが、このBT-42のベース車輌はソ連内務省の国境警備隊であるNKVD部隊向けにガソリンエンジンを搭載している珍品だ。

劇中では継続高校が保有しており、大学選抜チームとの試合に1輌が参加。そのBT-42は、ディーゼルエンジンではめずらしいアフターファイア（未燃焼の燃料と空気の混合気が排気管内等で発火する現象）の見えるシーンがあるので、ガソリン車と思われる。

当初はたんぽぽ中隊に配属されたが、試合中に臨時編成されたどんぐり小隊に編入されて、カール自走臼砲を護衛していたM26パーシング重戦車3輌を引き付けると、まず1輌を撃破。次いで追跡してきたもう1輌が崩壊した橋からの落石で防楯ごと主砲がもげて白旗があがり、最後の1輌と相討ちになった。

巡航戦車クルセイダーMk.Ⅲ

聖グロリアーナ女学院

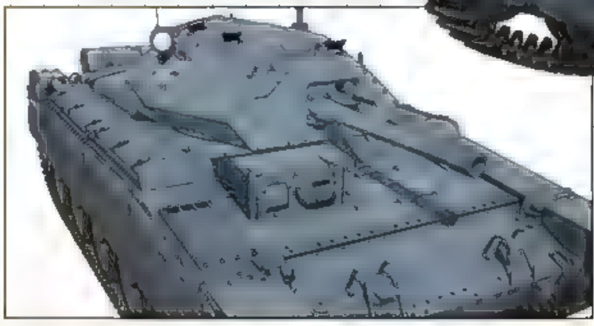


ローズヒップほか搭乗車輌





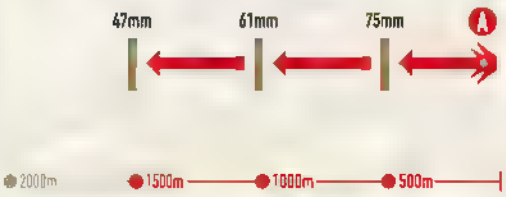
ローズヒップ搭乗車輌



※ローズヒップの搭乗車輌だけが、
砲塔上面前端部右側の直接照準器（3本の棒が立っている）が赤い

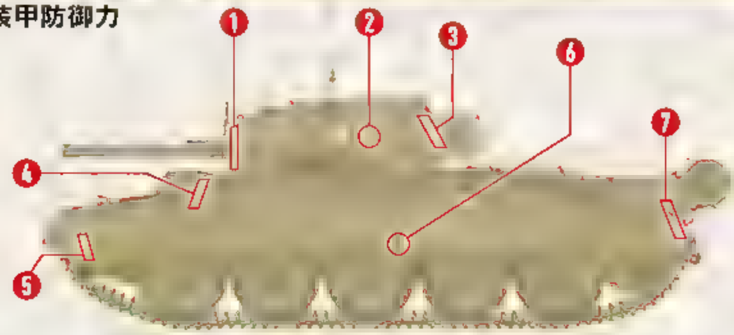
巡航戦車クルセイダーMk.Ⅲ（Cruiser Tank Mk.Ⅵ Crusader Mk.Ⅲ）

搭載砲貫通力



Ⓐ－徹甲弾

装甲防御力



[illegible]	砲　塔	❶前面：51	❸後面：30	車　体	❹前面上部：33	❻側面：28
		❷側面：24			❺前面下部：34	❼後面：14

装甲は薄いが機動力は高い巡航戦車

クリスティー戦車を原型に発展

現実世界でイギリス軍は、第二次世界大戦の少し前から、低速だが重装甲で歩兵支援用の「歩兵戦車」と、装甲は薄いが快速で突破追撃用の「巡航戦車」の二本立てで主力となる戦車を開発し、配備を進めていた。このうち6番目に採用された巡航戦車Mk.Ⅵ（陸軍参謀本部開発番号A15）がクルセイダーで、その3番目の改良型が作中世界でローズヒップらの乗るクルセイダーMk.Ⅲである。

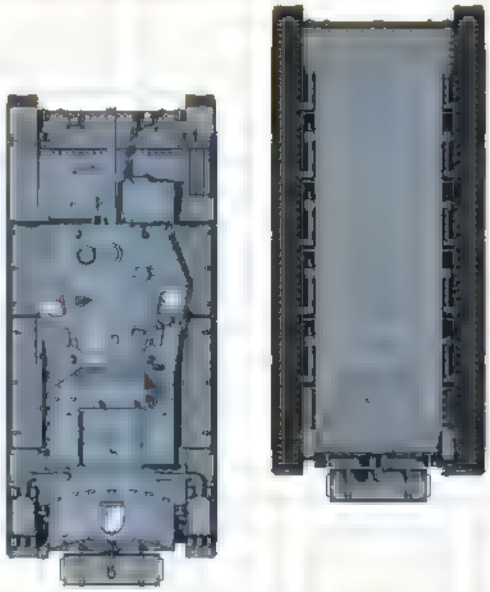
現実世界では、クルセイダーの始祖となった巡航戦車Mk.Ⅲ（A13）の開発は、第二次世界大戦前の1936年にイギリス軍の使節団がソ連軍の大演習を見た際、BT快速戦車の高い機動力に感銘を受けたことが大きなキッカケになっている。調査の結果、BT快速戦車の原型はアメリカ人のクリスティー技師が開発したものだったことがわかり、イギリス軍はクリスティーM1931のアメリカ軍仕様の試作車であるT3中戦車を輸入することになった。

ところが、当時のアメリカには武器輸出を禁止する法律があり、砲塔と武装を撤去して農業トラクターの名目で輸出されたという。そして、このT3を参考にイギリスのナフィールド社でA13が開発され、巡航戦車Mk.Ⅲとして制式採用された。この際、装輪走行機能はオミットされたが、大直径の転輪を用いる、いわゆるクリスティー式の懸架装置はその後の巡航戦車にも受け継がれていく。

次いで装甲を強化したA13Mk.Ⅱが開発されて巡航戦車Mk.Ⅳとして採用された。さらにエンジンなど各部を大幅に変更したA13Mk.Ⅲが開発されて巡航戦車Mk.Ⅴとして採用され、カヴェナンターの愛称が付けられた。しかし、このカヴェナンターはオーバーヒートがひどく、もっぱら国内で訓練用として使われた。そして、このカヴェナンターの生産をイギリス軍側から持ちかけられていたナフィールド社が新型巡航戦車の開発を逆提案し、これが認められてA15が開発され、巡航戦車Mk.Ⅵクルセイダーとして制式採用されたのだ。つまり、ソ連のBT快速戦車も、イギリスのMk.Ⅲ以降の巡航戦車も、同じアメリカのクリスティー戦車から発展したものだったのだ（ただしイギリスの巡航戦車には装輪走行機能は無い）。

Cruiser Tank Mk.VI Crusader Mk.III







開発・生産国：イギリス	製造：ナフィールド社	
エンジン：ナフィールド・リバティ　V型12気筒液冷ガソリン		
乗員：3名		
重量：20.067t	全幅：2.642m	
全長：5.982m	全高：2.235m	
最高速度：路上44.26km/h		
航続距離：161km		
搭載砲：43口径6ポンド砲Mk.Ⅲ［砲弾65発］		
照準器：―		
機関銃：ベサ7.92mm機関銃×1		
総生産数：5,700輌（全型式含む）		



快速を生かした機動戦を意図したこの戦車は、砂漠の海を往くがごとき北アフリカの戦場が唯一といってよい働き場所だった。独特の形状の砲塔は、避弾経始を考慮したものだが、ターレット部の被弾に弱いという欠点があった。

Mk. Ⅲは主砲を換装して火力を強化

クルセイダーの主砲は、Mk. Ⅱまでは2ポンド砲（口径40mm）だが、最終型のMk. Ⅲは6ポンド砲（口径57mm）を装備する新型砲塔を搭載した。

クルセイダーの乗員は、車体前部左側に機関銃塔を備えていたMk. Ⅰ やMk. Ⅱでは車長、砲手、装填手、操縦手、機関銃手の計5名が定数だった。ただし、クルセイダーの機関銃塔は狭くて使い勝手が悪く、機関銃手を乗せずに出撃することが多かったと伝えられている。その後、この銃塔は撤去され、Mk. Ⅱでは廃止された。加えてMk. Ⅲでは、より大きな6ポンド砲を搭載したためにスペースが圧迫されて装填手を乗せられなくなり、乗員は、砲塔内右側に車長、同左側に砲手、車体前部右側に操縦手の計3名となって、車長が装填手を兼務することになった。

クルセイダーMk. Ⅰの前面の基本的な装甲厚は40mm（厳密には砲塔前面は外張り装甲板が20mm、内張り装甲板が0.75インチ=19.05mmで計39.05mm）だった。Mk. Ⅱでは、砲塔前面で10mm、車体前端部で6mm厚くなるなど装甲が若干強化され、さらに14mmの増加装甲が車体前面上部などに装着されることになった。そしてMk. Ⅱでは前面の基本装甲は50mm（厳密にいうと、例えば砲塔前面は外張り装甲板が1.25インチ、内張り装甲板が0.75インチで計2インチ=50.8mm）になった。

最高速度は、ガバナー（調速機）でエンジンの回転数を最大で毎分1500回転に抑えた状態で44km/h（27.5マイル/h）とされている。なお、このガバナーは本来走行中に調整できるようなものではない。

クルセイダーは、第二次世界大戦中の1941年5月に戦車部隊への配備が始められ、北アフリカ戦線でエルヴィン・ロンメル将軍率いるドイツ・アフリカ軍団やイタリア軍と激戦を繰り広げている。劇中冒頭のエキシビションマッチ中に、大洗女子学園のエルヴィンがクルセイダーをすぐさま識別し「脚が速いから要注意だ」と言ったのは、この史実を知っていたからだろう。

作中世界では聖グロリアーナ女学院が装備しており、エキシビションマッチにはクルセイダーMk. Ⅲが4輌参加したものの、相手チームを1輌も撃破できずに全滅。大学選抜チームとの試合にはローズヒップの乗るMk. Ⅲのみが参加し、江戸ランドでM24チャーフィー軽戦車を1輌撃破したが、直後に壁に激突して行動不能となり白旗をあげている。

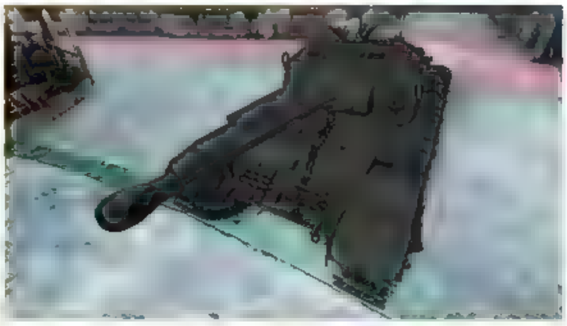
巡航戦車 A41 センチュリオン

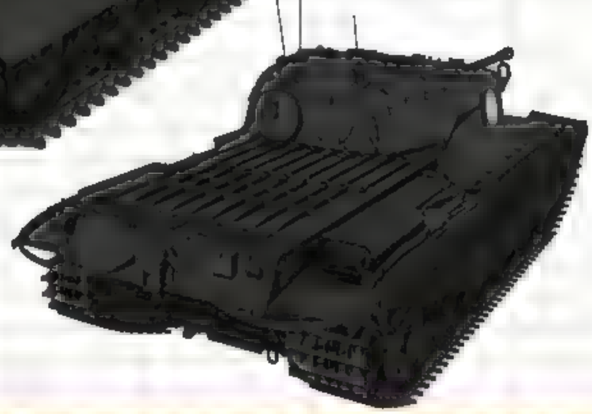
大学選抜チーム



島田愛里寿搭乗車輌







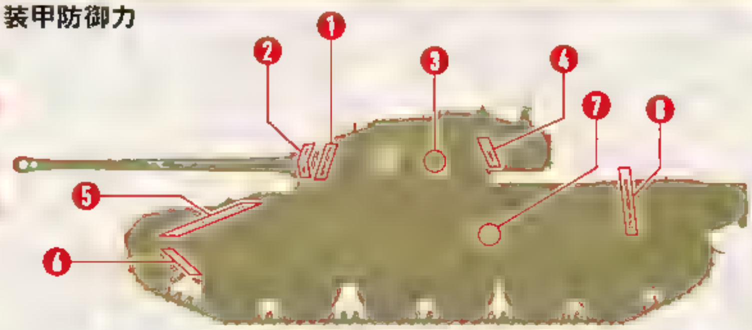
巡航戦車A41[センチュリオン] (Cruiser Tank A41 Centurion)

搭載砲貫通力

	2000m	1500m	1000m	500m
A	117mm	132mm	145mm	158mm
B	148mm	191mm	211mm	232mm

A＝被帽付徹甲弾　B＝装弾筒付徹甲弾

装甲防御力



装甲(mm)	砲塔	❶前面：127	❸側面：76	車体	❺前面上部：76	❼側面：51
		❷防盾：76	❹後面：76		❻前面下部：76	❽後面：20～38

歩兵戦車と巡航戦車の特徴をあわせ持つ重巡航戦車

第二次世界大戦では実戦に参加できず

センチュリオンは、現実世界では、第二次世界大戦の末期に試作車の生産が始められたイギリス製の戦車だ。それまでの、低速だが重装甲の「歩兵戦車」と、快速だが装甲の薄い「巡航戦車」の中間的な性格を持っており、重装甲でそこそこの機動力を備えた戦車で「重巡航戦車」とも呼ばれた。なお、センチュリオンがイギリス軍で制式化されたのは第二次世界大戦後なので、大戦中の名称という意味では、制式名称の「センチュリオン Mk.I」ではなく、陸軍参謀本部開発番号の「A41」で呼ぶのが正しい(作中でも、大学選抜チーム戦の戦況を示す電光掲示板には、A41と表示されている)。

イギリス軍で、のちのセンチュリオンに繋がる新型巡航戦車の要求仕様が本格的に検討され始めたのは、第二次世界大戦後半の1943年半ば過ぎのことだった。この頃は、車重40tで高初速の75mm砲か、それを上回る戦車砲、具体的にいうとシャーマン・ファイアフライに搭載された17ポンド砲(口径76.2mm)の搭載が検討されていた。

その後、車重の上限を45tに増やして前面装甲を4インチ(101.6mm)とし、17ポンド砲の搭載と将来の32ポンド砲(口径94mm)の搭載を考慮することなどの変更が加えられた。遅くともこの時点で、快速だが装甲は薄いという従来の巡航戦車の枠組みを明らかに超えており、イギリス軍が歩兵戦車と巡航戦車の二本立ての戦車体系から脱却しつつあったことがわかる。

そして、1944年6月に副武装が一部異なる計20輌の試作車(先行量産車)の製作が確定。砲塔や足回りなど主要パーツの試作と試験が進められ、1945年1月から試作車の製作が開始された。最初の試作車は同年4月に完成し、同年5月初めに6輌が試験のためベルギー方面に向けて送り出されたが、実戦参加の直前にドイツが降伏したので、第二次世界大戦では戦闘を経験せず終わっている。

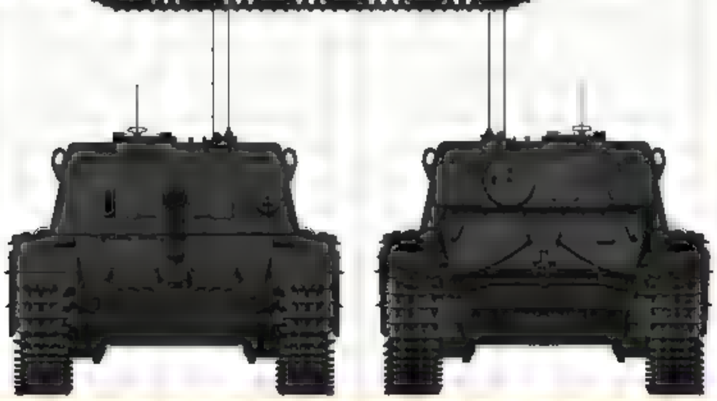
その後、改良型のMk.Iが朝鮮戦争で実戦に初めて参加。イギリス以外の世界各国に輸出され、輸出先で独自の改良型や発展型も開発されて、その一部は現在も使われている。

Cruiser Tank A41 Centurion











開発・生産国：イギリス		製造：AEC社
エンジン：ロールスロイス・ミーティアMk.Ⅳ　V型12気筒液冷ガソリン		
変速機：前進5速・後進2速		
乗員：4名		履帯幅：57.0cm
重量：48.7t	全幅：3.37m	超壕能力：3.35m
全長：7.67m	全高：2.81m	渡渉水深：1.9m
最高速度：路上34km/h		
航続距離：96km		
搭載砲：58.3口径76.2mm砲［砲弾70発］		
照準器：—		
機関銃：ベサ7.92mm機関銃×1		
総生産数：4,423輌（シリーズ総計）		



本格的な生産に入る前に、副武装が一部異なる20輌もの試作車が作られている。
写真はそのひとつで、砲塔に76.2mm砲（17ポンド砲）とともに20mm機関砲を装備した初期の試作型。

戦後の「主力戦車」の先駆けとなった先進的戦車

センチュリオンの乗員は、車長、砲手、装填手、操縦手の計４名。

主砲は、Mk. Ⅱまでは58.3口径の17ポンド砲を搭載している。したがって、初期型の対戦車戦闘能力は、基本的には同じく17ポンド砲を搭載しているシャーマン・ファイアフライと同等と考えてよい。

装甲は、17～127mmと、部分的にドイツの重戦車ティーガーⅠ（車体前面100mm、防楯100～110mm）を上回る重装甲を誇っていた。

最高速度は34km／hであまり速くはない。それでも、ほぼ同時期にイギリスで歩兵戦車チャーチルの後継として開発された17ポンド砲搭載の新型の歩兵戦車A43ブラックプリンスの最高速度は17km／hだから、これに比べれば２倍の高速であり、重装甲だが低速の歩兵戦車とは設計思想が明らかに異なる。

センチュリオンでは当初から実用的な機動力の向上を目指しており、ロールスロイス社の航空機用エンジンの傑作であるマーリン・エンジンを戦車用にデチューンしたミーティア・エンジンと、先進的なメリット・ブラウン変速操向装置が搭載された。

大きな話をすると、第二次世界大戦後の戦車は性能の基本的な三要素である火力、防御力、機動力を高いレベルでバランスさせた「主力戦車（英語でいうとメインバトルタンク略してMBT）」が主流となった。センチュリオンは、そのMBTの先駆けといえる先進的な戦車であり、第二次世界大戦中に登場したにもかかわらず「戦後第１世代戦車」に分類されている。

なお、実際に製作されたセンチュリオンの試作車は計16輌で、このうち６輌は副武装として7.92mm機関銃を搭載していたが、残る10輌は20mm機関砲を搭載していた。これは機関砲で敵の対戦車砲などを制圧しようと考えたことによる。だが、弾薬の収納にスペースをとられて砲塔内が狭くなるなどの問題があり、量産車では採用されなかった。

作中世界では、大学選抜チームが装備しており、隊長の島田愛里寿が乗る１輌（20mm機関砲ではなく7.92mm機関銃搭載車）が大洗女子学園連合との試合に参加している。そして試合後半から戦闘に加入したにもかかわらず、九七式中戦車（57mm砲搭載型）を２輌、九七式中戦車（新砲塔）、九五式軽戦車、八九式中戦車、M3リー、ヘッツァー、二式中戦車、CV33、B1bis、Ⅳ号戦車を各１輌、なんと計11輌を撃破したが、最後のⅣ号戦車と相討ちになって白旗をあげている。



M26パーシング重戦車

大学選抜チーム



メグミ・アズミ・ルミほか搭乗車輌



メグミ搭乗車輌





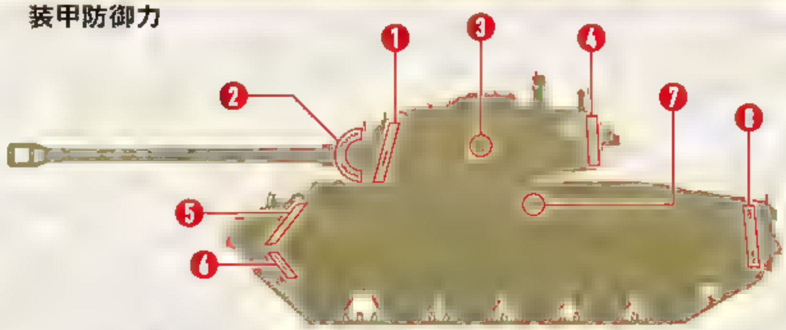
M26パーシング重戦車(Heavy Tank M26 Pershing)

搭載砲貫通力



A = 被帽付徹甲弾

装甲防御力



装甲					
砲塔	❶前面：102	❸側面：76	車体	❺前面上部：102	❼側面：51～76
	❷防盾：114	❹後面：76		❻前面下部：76	❽後面：51

アメリカの新世代の重戦車

M4シャーマンの後継となる中戦車から発展

M26パーシングは、現実世界では、第二次世界大戦の末期に登場したアメリカの重戦車で、M4シャーマン中戦車の後継として開発が始められた中戦車から発展したものだ。

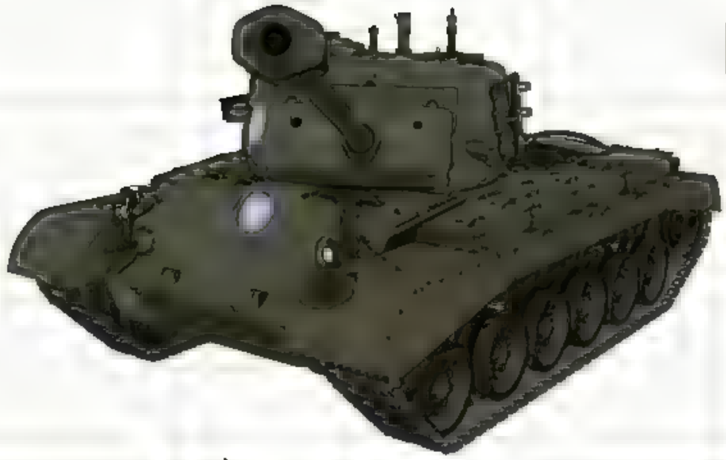
アメリカ軍は、M4シャーマン中戦車の制式化と相前後して、その後継となる中戦車として、それぞれ異なる動力系や足回りを備えた試作中戦車T20、T22、T23の開発に着手した。このうちT23は、ドイツのいわゆるポルシェ・ティーガーなどと同じく、ガソリン・エンジンで発電機を回して電気モーターを駆動する方式を採用しており、M4シャーマン中戦車にも搭載されている76mm砲を搭載。最初の試作車は1943年1月に完成し、同年5月にはメーカーのクライスラー社に250輌の生産が発注されて1944年末までにすべてが完成した。ところがT23は、動力系に問題が多いことなどから実戦投入は断念され、制式採用されることもなく、おもに国内で訓練用として使われることになった。

一方、T23の量産決定からまもなくして、ドイツの強力な重戦車ティーガー1への対抗を意識して試作されたのが、主砲を強力な90mm砲に換装した武装強化版のT25だ。加えて、装甲も強化したT26の開発も提案され、先進的なトーションバー(ねじり棒バネ)式の懸架装置が採用された。

次いで、問題のあったT25やT26の動力系を、いずれも通常のガソリン・エンジンとトルク・コンバーター(原理的には同じものが現代の乗用車のAT車にも搭載されている)式変速操向装置の組み合わせに改めたT25E1とT26E1が開発されて限定生産された。このT26E1の各部に改良を加えたT26E3が量産されることになり、1944年11月に生産を開始。生産開始時にはまだ試作名称のT26E3だったが、1945年3月にM26パーシング重戦車の名称で制式化された。

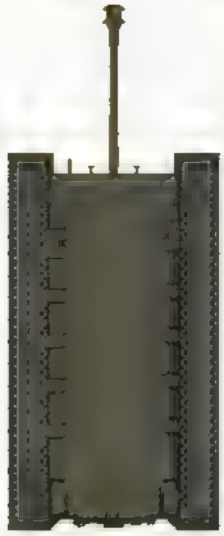
このM26は、第二次世界大戦末期の1945年初めに少数がヨーロッパに送られて実戦テストが行われ、大戦終結後は朝鮮戦争などで実戦に投入されている。

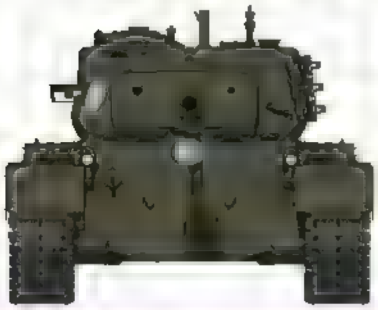
Heavy Tank M26 Pershing

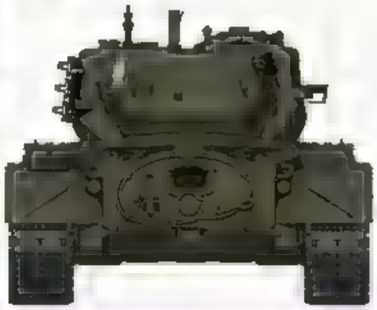














開発国・生産国　アメリカ		製造：フィッシャー戦車工廠、デトロイト戦車工廠
エンジン：フォードGAF　V型8気筒液冷ガソリン		
変速機：前進3速・後進1速		
乗員：5名		履帯幅：61.0cm
重量　41.9t	全幅：3.51m	超壕能力：2.44m
全長：8.65m	全高：2.78m	渡渉水深：1.22m
最高速度：路上48.3km　h		
航続距離．160km		
搭載砲：52.5口径90mm砲［砲弾70発］		
機関銃：7.62mm　M1919A4機関銃×1		
総生産数：2,202輌		



第二次大戦末期、破壊されたドイツ国内の街並みを行くアメリカ軍のM26重戦車の隊列。
“アメリカ・タイガー”とも呼ばれた。終戦までに300輌余りが欧州に上陸した。

アメリカの戦後戦車の始祖

M26パーシングの主砲は52.5口径90mm砲で、対戦車火力はドイツのティーガーⅠの56口径88mm砲をやや上回る。ただし、ティーガーⅠやパンターに対抗するには十分でも、より重装甲のティーガーⅡに対抗するには装甲の貫通能力が不足していると考えられた。そのため、より長砲身の73口径90mm砲を搭載するT26E4が開発され、最初の試作車（T26E1改造のT26E1-1、いわゆるスーパー・パーシング）がヨーロッパに送られたが、ティーガーⅡと対戦しないまま終戦を迎えている（この車輌には砲塔や車体の前面に増加装甲が装着された）。

通常のM26パーシングの装甲は、防盾（主砲付け根の盾状のパーツ）が114mm（4.5インチ）、砲塔前面や車体前面上部が102mm（4インチ）で、ティーガーⅠの防盾100〜110mm、車体前面100mmよりわずかに厚い。

エンジンはM4A3シャーマン中戦車に搭載されたV型8気筒ガソリン・エンジンと同系列のものを搭載している。だがシャーマンよりも車重があったため、その分パワー不足気味だった。カタログ・データ上の最高速度は48.3km/hとされているが、それはダッシュ時のもので、持続できるのは40km/h程度だったという。

第二次世界大戦後、M26は中戦車に分類が変更され、第二次世界大戦後にM46中戦車からM47中戦車に発展。さらに主力戦車（MBT）と呼ばれるようになったM48からM60へと発展し、M60は湾岸戦争にも参加している。つまり、M26は戦後のアメリカ戦車の始祖といえる戦車なのだ。

作中世界では大学選抜チームが装備しており、大洗女子学園との試合では24輌が出場。池田の乗る九七式中戦車（57mm砲搭載型）、名倉の乗る九七式中戦車（新砲塔）、KV-2、Ⅲ号突撃砲、M4A1（76mm砲搭載型）、ファイアフライ、M4（75mm砲搭載型）、マチルダⅡ、ティーガーⅡ、カチューシャの乗るT-34/85、チャーチル（M24チャーフィー軽戦車との同時攻撃による）を撃破、さらにIS-2とBT-42と相討ちとなり計13輌を撃破した。しかし、BT-42、Ⅲ号突撃砲、カチューシャのT-34/85、玉田の乗る九七式中戦車（新砲塔）、ポルシェティーガー、ティーガーⅡ、Ⅳ号戦車、ティーガーⅠに2輌ずつ、IS-2、二式中戦車、細見の乗る九七式中戦車（57mm砲搭載型）、ヘッツァー、ファイアフライ、B1bisに1輌ずつ撃破され、加えてIS-2とBT-42との相討ちで全車が白旗をあげている。

M24 チャーフィー軽戦車







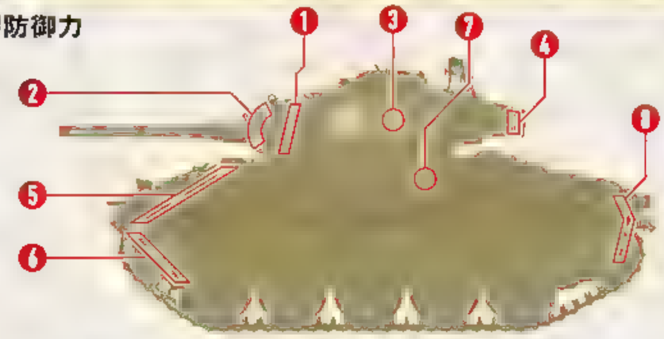
M24チャーフィー軽戦車(Light Tank M24 Chaffee)

搭載砲貫通力



A ＝被帽付徹甲弾

装甲防御力



砲　塔	❶前面：38	❸側面：25	車　体	❺前面上部：25	❼側面：19〜25
	❷防盾：38	❹後面：25		❻前面下部：25	❽後面：19

当時の軽戦車では破格の75mm 砲を搭載

アメリカの新世代の軽戦車

現実世界のM24チャーフィーは第二次世界大戦の末期に登場したアメリカの軽戦車で、その開発には様々な試行錯誤があった。

アメリカ軍は、第二次世界大戦中の1941年1月から、M3軽戦車（のちにスチュアートの愛称が付けられる）の後継となるT7軽戦車の開発を進めていた。ところが、このT7は、ドイツ戦車の性能の向上に対抗して武装の強化などを進めるうちに車重が24tを超えてしまった。そのためT7は中戦車に区分が変更されることになり、75mm 砲を搭載した武装強化型のT7E5がM7中戦車として制式化された。しかし、このM7中戦車とM4シャーマン中戦車の75mm 砲搭載型を比較すると、火力は同等ながら、装甲はM7の方が薄いので防御力では劣り、最高速度ではM7の方がわずかに優っていた程度。これでは量産する意味は無い、と考えられてM7中戦車は7輌が試作されただけに終わっている。

一方、中戦車になってしまったM7とは別に、M3軽戦車の改良型であるM5軽戦車の機関系などを流用する新型軽戦車T24の開発が1943年3月に決定した。

当初はM4シャーマン中戦車に搭載された75mm 砲の一部を改良して搭載することも検討されたが、これでは重すぎて車重を20t以下に抑えるという軍の要求を満たせないことがわかった。そこで、双発爆撃機のノースアメリカンB-25ミッチェル用に艦船等の攻撃を目的として開発が進められていた軽量の航空機搭載用75mm 砲を、戦車砲に改造して搭載することになった。この75mm 砲は砲身の寿命が短いなどの欠点もあったが、これを搭載すれば軽量化と強力な火力を両立させることができると考えられたのだ。

1943年10月にはT24軽戦車の最初の試作車が完成するが、それに先がけて同年9月に、発注済みのM5A1軽戦車に換えて量産が発注された。そして1944年4月から生産が開始され、量産中の同年6月にM24軽戦車として制式化されてチャーフィーの愛称が付けられた。その後、同年12月のいわゆる「バルジの戦い」で初めて実戦参加し、大戦後は朝鮮戦争などに参加している。

Light Tank M24 Chaffee







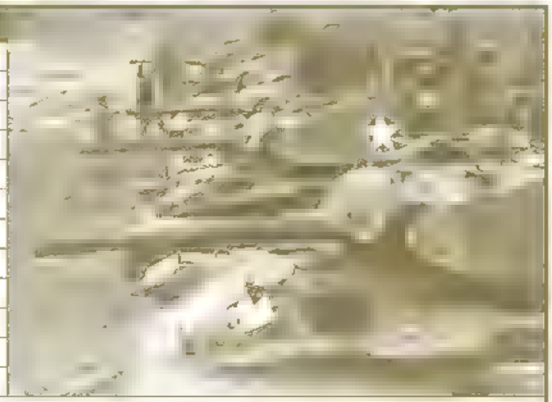








開発国・生産国　アメリカ	製造：ジェネラル・モータース社ほか	
エンジン：ツインキャデラック44T14V型8気筒並列（計16気筒）液冷ガソリン		
変速機：前進8速・後進4速		
乗員：5名		履帯幅：40.6cm
重量：18.4t	全幅：2.99m	超壕能力：2.43m
全長：5.56m	全高：2.76m	渡渉水深：1.02m
最高速度：路上56km/h		
航続距離：160km		
搭載砲：39口径75mm砲［砲弾48発］		
機関銃：7.62mm　M1919A4機関銃×2		
総生産数：4,731輌		



出撃準備中のM24軽戦車とその搭乗員たち。第二次世界大戦では高い機動性を生かして戦車部隊や機械化騎兵部隊の尖兵として活躍。ドイツ中戦車を撃破した記録もある。

伝説的な高い機動力を持つ軽戦車

M24チャーフィー軽戦車は、前述のように、もともと航空機用に開発された軽量の39口径75mm砲を搭載しており、他国の軽戦車に比べると火力が格段に大きかった（よりくわしく言うと、他の戦車生産国の多くは、第二次世界大戦中に軽戦車というカテゴリー全体を見限って新型軽戦車の開発を止めた）。

装甲は最大38mmで厚くはないが、各部が大きく傾斜しており敵弾が逸れやすい形状をしている（このような形状を専門用語で「避弾経始が良い」という。例えばソ連のT－34中戦車も避弾経始の良い形状をしている）。

M24軽戦車は、M5軽戦車と同じキャデラック製のV型8気筒ガソリン・エンジンを2基連結した計16気筒の「ツイン・キャデラック」と呼ばれるエンジンと、「ツイン・ハイドラマチック」と呼ばれる先進的な油圧式変速操向装置を組み合わせて搭載しており、最高速度は56km／hに達する。近代的なトーションバー（ねじりバネ）式の懸架装置を備えており、旋回能力を含めた機動性は非常に高い。

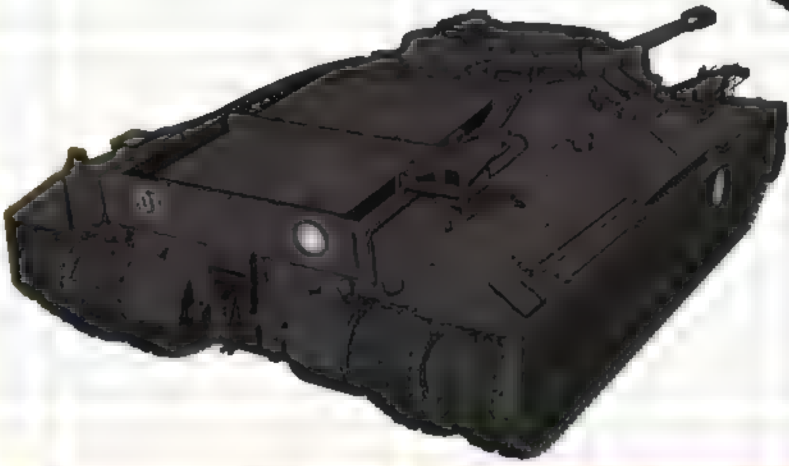
アメリカだけでなく世界各国に輸出され、陸上自衛隊にも導入された。陸自の退役したベテラン戦車乗りの間では、操縦性の良さが今でも語り草となっている。

M24チャーフィー軽戦車は、作中世界では大学選抜チームが装備している。大洗女子学園連合との試合での大学選抜チームの主力は、エンジンパワーが不足気味で機動力にやや問題のあったM26パーシング重戦車だったこともあり、偵察用として優れた機動力を持つM24チャーフィー軽戦車が3輌参加。試合中は、丘陵地帯に前進してきた大洗女子学園連合のひまわり中隊の様子を大隊長の島田愛里寿にいち早く報告するなど、味方チームの目となって活躍した。おそらくカール自走臼砲の着弾観測も担当していたものと思われる。

また、戦いの場が遊園地跡に移ると、偵察だけでなく戦闘にも積極的に参加し、ボカージュ迷路では大洗女子学園連合の大隊長車であるIV号戦車を追っている。さらにジェットコースターのコース上の高い場所で、大洗女子学園連合のGPS役を果たしていたCV33を2輌で前後から挟み撃ちにしたものの、コース外から大洗女子学園連合のM3リーに撃たれて2輌とも白旗をあげた。残る最後の1輌も大洗女子学園連合のクルセイダーと相討ち（厳密にはクルセイダーはチャーフィーに撃破されたのではなく、自ら壁に激突して行動不能）になって全滅している。

T28重戦車





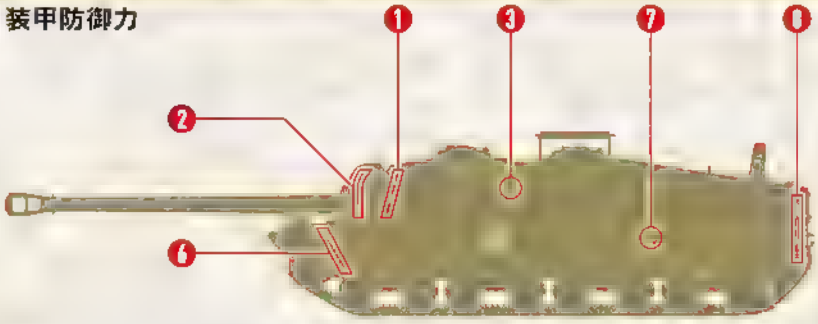


T28重戦車（T28 Super Heavy Tank）

搭載砲貫通力



装甲防御力



[illegible]	戦闘室	❶前面：305	❸側面：64	車　体	❺前面上部：—	❼側面：152
		❷防盾：292	❹後面：—		❻前面下部：133	❽後面：51

要塞突破用に開発が始められた動く要塞

第二次世界大戦にはギリギリ間に合わず

T28は、現実世界では、アメリカで第二次大戦中に試作された重戦車だ。ただし、「戦車」といっても旋回する砲塔がなく、主砲を車体の前部に直接搭載しているため、構造的には「自走砲」に分類すべきものである。実際、開発が始まった時の呼称「ヘビー・タンク（重戦車）T28」は、1945年3月に「105mm ガン・モーター・キャリッジ（自走砲）T95」に改称された。ところが、第二次世界大戦後の1946年6月に、"既存の自走砲を上回る火力と装甲を備えており、性能的には戦車に近い"との理由で「スーパーヘビー・タンク（超重戦車）T28」へとさらに改称されている。

この車輌の開発は、第二次世界大戦半ばの1943年9月に決定された。アメリカ軍を含む連合軍による、フランスへの上陸作戦に備えて、ドイツ軍の海岸要塞を突破するために大火力で重装甲の装甲車輌が必要とされたのだ。

当初、T28の機関系には、ドイツのポルシェ・ティーガーなどと同じ、エンジンで発電機を回して電気モーターで駆動する方式が検討されていた。

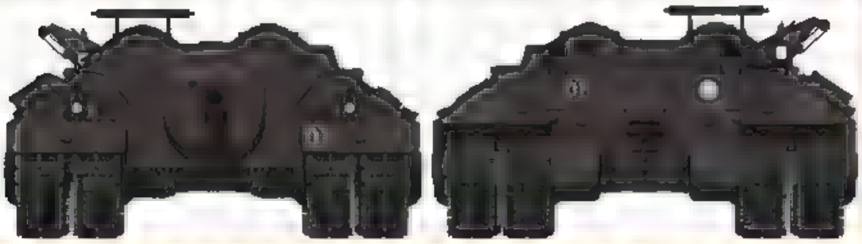
ところが、先に試作されたT23中戦車（のちに武装や装甲を強化し機関系を通常のガソリン・エンジンに換えるなどの改良が加えられ、M26パーシング重戦車へと発展していく）でこの方式を採用したところ、故障が多く信頼性に問題があることが判明。そのためT28は通常のガソリン・エンジンを搭載することになった。

また、当初は前面装甲が203mm（8インチ）とされていたが、のちに305mm（12インチ）に強化されることになった。

こうした基本設計の変更に加えて、もともと大量生産されるような性格の車輌ではなく、開発が後回しにされたため、試作車の設計がまとまったのは1945年5月のことだった。この月にドイツが降伏してヨーロッパでは戦争が終結。同年8月に最初の車台が完成したが、同月に日本が降伏して第二次世界大戦は終結。大戦後の同年12月に最初の試作車の試験が始められたものの、計2輌の試作車が作られただけに終わった。

T28 Super Heavy Tank





外側の履帯分離時



開発国・生産国　アメリカ		製造：パシフィック・カー＆ファウンドリー社
エンジン：フォードGAF　V型8気筒液冷ガソリン		
変速機：前進3速・後進1速		
乗員：4名		履帯幅：49.5cm（片側各2本）
重量：86.2t	全幅：4.39m	
全長：11.1m	全高：2.84m	渡渉水深：1.67m
最高速度：路上19km/h（カタログデータ）		
航続距離：160km		
搭載砲：65口径105mm砲［砲弾62発］		
機関銃：12.7mm　M2重機関銃（作中世界では未装備）		
総生産数：2輌		



工場から出てきたばかりのT28重戦車。重量過大で、自走はエンジンや懸架装置への負荷が大きかった。
2列配置の履帯は外側を懸架装置ごと外すことが可能で、作中でも裏ワザ的に使われている。

大火力で超重装甲のスーパー・ヘビー・タンク

T28の乗員は4名で、戦闘室の前部左側に操縦手、前部右側に砲手、戦闘室の後部左側に装填手、後部右側に車長が位置する。

主砲は、長砲身の65口径105mm砲で、ソ連のKV－2重戦車に搭載された152mm砲などと同じく、弾丸とそれを撃ち出す装薬を別々に装填する分離装填式だった。この砲は、1800mの遠距離からドイツの重戦車ティーガーⅠの前面装甲を貫通できるほどの驚異的な威力を誇っていた。

装甲は主砲防盾が292mm（11.5インチ）、戦闘室前面が305mmという超重装甲を誇っていた。ティーガーⅠの車体前面装甲が100mm、超重戦車マウスの車体前面が200mm、砲塔前面が最大240mmなので、いかに装甲が厚かったのかがわかる。ちなみに日本海軍の戦艦「長門」は新造時の装甲が最大305mm（船体側面の舷側水線装甲等）だから、戦艦並みの重装甲なのだ。

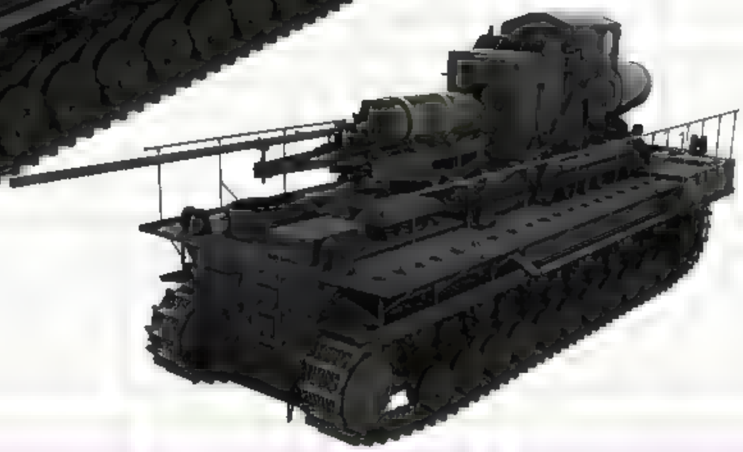
エンジンはM26パーシング重戦車と同じ、V型8気筒のガソリン・エンジンが搭載された。だが、車重41.9tのパーシングでさえパワーが不足気味だったのに、車重がパーシングの2倍以上の86.2tに達したT28では完全にパワー不足だった。そのため最高速度は19km／h、野外テストでは13km／hがせいぜいで、機動力は非常に低い。

車重の増加に対応して、履帯（いわゆるキャタピラ）を2組4本に増やしており、地面に接する面積を広げることで車重を分散し、泥地などで地面にめり込まないように工夫されている。外側の履帯は着脱式の小型クレーンを使って懸架装置部ごと取り外せるが、その作業には4人の乗員総出で2時間半ほどかかった。取り外した外側の履帯は左右を合体させて牽引することができた。

作中世界では大学選抜チームが装備しており、大洗女子学園連合との試合には1輌が参加。遊園地跡での戦いから登場し、その重装甲を活かしてメグミ中隊の先頭に立って裏通用門を突破した。車幅が大きいので遊園地内「ニュルンベルクの城塞」ゾーンの城門を通過できないと思われたが、作中世界のT28は外側履帯部を爆破ボルトで破棄できるように改造されており、この機能を活かして城門を通過して大洗女子学園連合を驚かせている。しかし、T28がレンガ造りの橋を渡る際に、シャーマン・ファイアフライが橋を横から砲撃して崩し、あらかじめ橋の下に潜り込んでいたチャーチルが装甲の薄い車体底面を砲撃するという連携プレイにより機関室が爆発炎上。結局、大洗の車両を1輌も撃破できずに白旗をあげた。

カール自走臼砲





カール自走臼砲（Karl-Gerät 040）

搭載砲貫通力



装甲防御力

※非装甲（車体構成の鋼板のみ）



[illegible]	砲塔	❶前面：	❸側面：	車体	❺前面上部：―	❼側面：
		❷防盾：	❹後面：		❻前面下部：―	❽後面：―

要塞線の攻撃用に開発された巨大自走砲

固定目標の砲撃に適した臼砲を搭載

カールは、現実世界では、第二次世界大戦中にドイツが開発した巨大な自走式の臼砲だ。

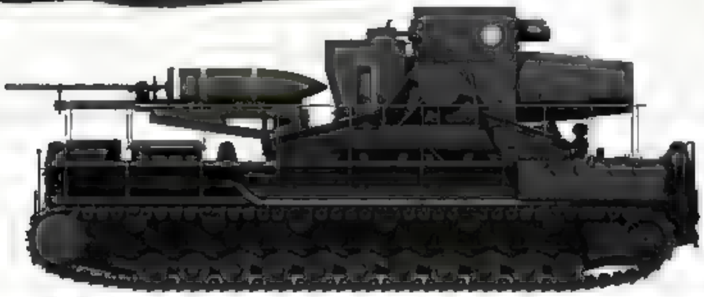
そもそも臼砲とは、餅をつく臼のように、砲身が極端に短い火砲のことで、通常は大きな口径の砲弾を45度以上の山なりの弾道で放り投げるように発射する。砲弾を撃ち出す速度、すなわち初速が遅く、通常の戦車砲に比べると砲弾が目標に届くまでの飛翔時間が長いため、戦車のように移動している目標には命中させにくい。その一方で、短く軽い砲身で大きくて重い砲弾を撃ち出せるので、要塞の砲台など堅固だが動かない目標を砲撃するのに適している。このカール自走臼砲も、もともとはドイツ軍が「マジノ線（第二次世界大戦前にフランスが、ドイツとの国境付近に建設した要塞線）」を攻略するため、砲台群を砲撃で破壊する重臼砲を研究する中で発展したものだった。

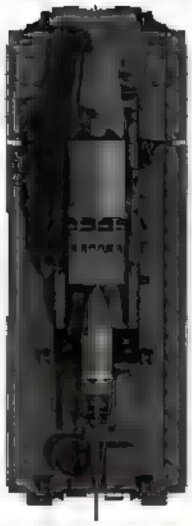
重臼砲の研究は1935年末に始められ、1936年には新型臼砲の要求性能がまとまって、火砲メーカーであるラインメタル社とドイツ軍との間で開発契約が結ばれた。ラインメタル社では1937年に口径60cmの臼砲の基本設計案をドイツ軍の兵器局に提示し、砲の布陣時間を短縮するために自走砲化を提案。翌年にはドイツ軍側の了承を得て、第二次世界大戦勃発直前の1939年6月から試作砲の射撃試験を開始した。だが、カール自走臼砲の最初の試作車が1940年7月に完成した時には、フランスはすでにドイツに降伏していた。5月にフランスやベネルクス三国への進攻作戦を開始したドイツ軍は、「マジノ線」がもっとも堅固に築かれていた独仏国境ではなく、ベルギー南部付近に広がる「アルデンヌの森」を通過して「マジノ線延長部」と呼ばれる比較的弱体な部分を奇襲し、これを突破。戦車部隊の機動力を活かして英仏連合軍の主力を包囲し、6月にはフランスを屈服させたのだった。

こうしてカールの当初の開発目的は失われたのだが、さらに6輌が生産された。そして1941年6月にドイツとソ連の戦争が始まると、カールはクリミア半島のセヴァストポリ要塞の攻略戦などに投入されて巨弾を放っている。

Karl-Gerät 040















開発国・生産国：ドイツ		製造：ラインメタル社
エンジン：ダイムラーベンツMB503A　V型12気筒液冷ガソリン（1、2、6、7号車）、MB507C　V型12気筒液冷ディーゼル（3～5号車）		
乗員：2名（正副操縦手）＋砲員18名（ほかに指揮官1名）		変速機：前進4速・後進1速
重量：124t	全幅：3.16m	
全長：11.15m	全高：4.78m	
最高速度：6km／h		
航続距離：42km（ガソリン車）、60km（ディーゼル車）		
搭載砲：8.45口径600mm臼砲［搭載砲弾なし］		
総生産数：7輌		



本来の「カール」は陣地・砲撃位置への進入や砲の方向の微調整時に自走する程度。手前はIV号戦車改修の砲弾運搬車で、砲弾の装填も砲兵による手動だった。

長距離移動には特殊な鉄道貨車を使用

カールは、メーカーのラインメタル社内では当初「4計画」と呼ばれていたが、のちに「040機材」と改称され、さらに開発計画の責任者であるカール・ベッカー将軍にちなんで「カール機材」と改称された。

第二次世界大戦末期の1944年9月末までに、少なくとも1号車（試作車）、4号車、5号車の主砲が、砲身がやや長く射程も伸びた54cm砲に換装されており、こちらは「041機材」と呼ばれて区別される。

カールの車体は、前部が機関室、中央部が主砲の砲架下部を収容するスペースになっており、後部には懸架装置の上下動を調整する機器などが収められている。主砲は後ろ向きに搭載されており、車体前部左寄りに短距離移動時などに使用される操縦手席が設けられている。車体は軟鉄製で、防御力はほとんど無い。

1、2、6、7号車はガソリン・エンジンを、3、4、5号車はディーゼル・エンジンを搭載していた。変速操向装置は1、3、6号車と2、4、5号車で異なり、懸架装置も3号車以降は異なっていて、最高速度や航続距離に差がある。

なお、長距離移動時には、専用の特殊貨車で前後を吊り上げて、鉄道で移動する。

主砲は8.45口径の60cm砲で、本来は射撃には指揮官以下18名を必要とし、1発の発射におよそ10分かかった。砲弾は、重さ2.17tの重コンクリート貫通弾と、重さ1.7tの軽コンクリート貫通弾の2種類があり、IV号戦車を改造した弾薬車に4発ずつ搭載され、車載のクレーンを使って給弾される。

作中世界では、大学選抜チームが装備しており、大洗女子学園連合との試合に1輌が参加。その車輌は、車体後部左右に乗員室が増設されており、砲弾の装填や、砲弾とは別体の薬莢底部の装填と排莢が自動化されるなど、大幅な改造が施されている。

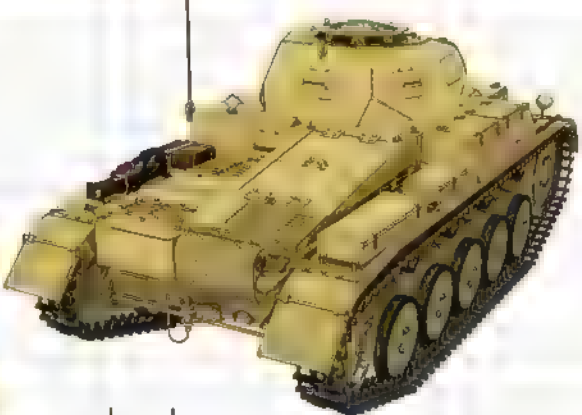
試合の序盤では、丘陵高地を確保した大洗女子学園連合のひまわり中隊を砲撃し、1発でパンター2輌を吹き飛ばして撃破。次いでクラーラの乗るT-34/85に直撃弾を与えて撃破した。

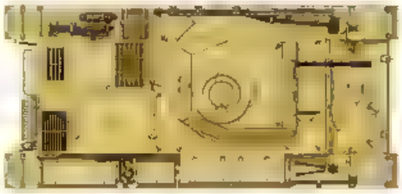
その後、大洗女子学園連合のどんぐり小隊に発見され、八九式中戦車の上から急ブレーキとともに放り投げられたCV33に機関銃で撃たれるも損傷軽微。だが、落下して裏返しになったCV33をカタパルト代わりに使って加速し、大ジャンプしたヘッツァーにマズル（砲口）を砲撃されて主砲が大破し白旗をあげた。

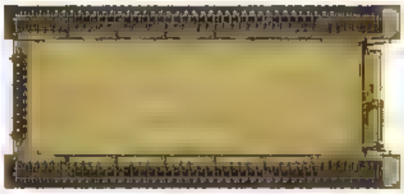
II号戦車F型





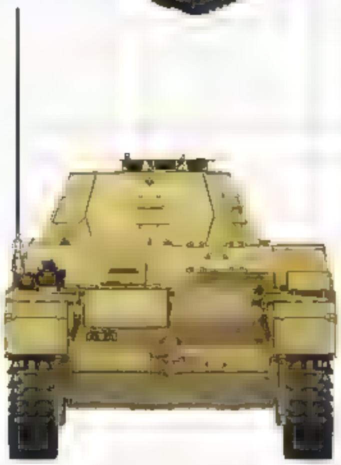






II号戦車F型	
開発・生産国：ドイツ	
製造：FAMO社、ウルサス社	
エンジン：マイバッハHL62TR 直列6気筒液冷ガソリン	
変速機：前進6速・後進1速	
乗員：3名	履帯幅：30.0cm
重量：9.5t	超壕能力：1.8m
全長：4.81m	渡渉水深：0.925m
全幅：2.28m	最高速度：路上40km/h
全高：2.15m	航続距離：200km
主砲：55口径20mm機関砲KwK30 [砲弾180発]	
副武装：7.92mmMG34×1	照準器：TZF4
装甲：5~35mm	生産数：509輌





20mm 機関砲搭載の軽戦車

7.92mm機関銃を2挺搭載するI号戦車の支援用

II号戦車は、現実世界では、第二次世界大戦前にドイツが開発した軽戦車で、大戦途中まで改良型の生産が続けられている。もともとは、7.92mm機関銃2挺を搭載するI号戦車の支援用として配備が始められた戦車で、F型はその最終量産型だ。

II号戦車の乗員は、車長兼砲手、操縦手、通信手の3名。車長兼砲手は砲塔内に、操縦手は車体前部左側に、通信手は車体後ろ寄り左側に、それぞれ位置する。

F型は、それ以前の型では生産後の改修時に取り付けられるようになった車長用展望塔（キューポラ）を新造時から備えていた。車体前面の上部左側には操縦手用の視察窓があり、右側には対戦車銃による狙撃などへの欺瞞を目的とした視察窓のダミーが取り付けられている。

主砲は20mm機関砲で、豆戦車（タンケッテ）や同時期の軽戦車ならば撃破可能な対戦車火力を備えていたが、英仏の重装甲の歩兵戦車を撃破するのはむずかしかった。主砲の右側には、主砲と同軸で俯仰する7.92mm機関銃が装備されている。

F型の装甲は、車体前面下部が35mm、車体前面上部や砲塔前面が30mm、側面と後面は車体、砲塔ともに15mmで薄かったが、これでも初期の型にくらべると装甲が強化されている。

懸架装置は、増加試作型の最終型であるc型（この次のA型が最初の本格的な量産型）から採用された板バネ式。最高速度は40km／hと速かった。

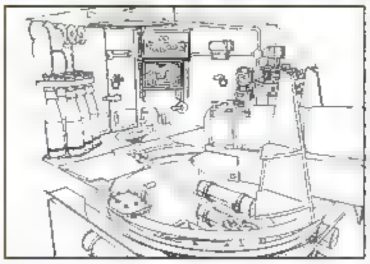
II号戦車は、第二次世界大戦初期には、ドイツ軍戦車部隊の数の上での主力として大きな活躍を見せた。しかし、1941年に始まった独ソ戦では、ソ連のT-34中戦車やKV重戦車に歯が立たず、完全に時代遅れになってしまった。それでも、大戦終結まで指揮連絡等に使われ続けている。

なお、このほかに II号戦車の名称を持つ戦車として、II号戦車L型ルクスも量産されているが、その実態は車体も砲塔もF型までのII号戦車とは根本的に異なる別系統の車輌だ。

作中世界では西住家の自家用車代わりに使われており、回想シーンでは操縦手用視察窓の上側の装甲ブロックが取り外されている。

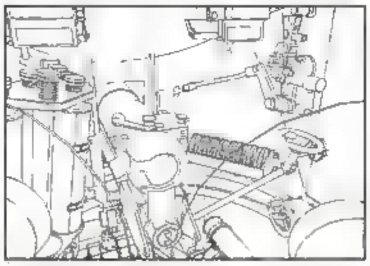
劇場版新戦車 車内設定

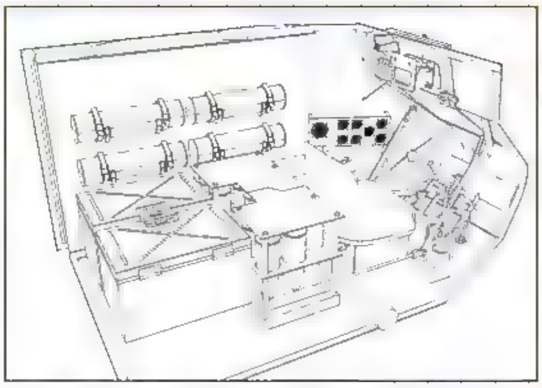
BT-42突撃砲



▲砲塔内部を右前方から見た設定図。砲塔の内壁には、画面の中央に無線機、その右側に視察窓、反対の左側に砲塔後部扉がある。画面向かって右側の扉には視察スリットや銃眼が設けられている

▼砲塔内部を後方左側から見た設定図。画面向かって左側が装填手のポジション、右側が砲手のポジションで、画面右側上方の天井から吊下っているのが主砲の照準機、そのすぐ左側が潜望鏡だ

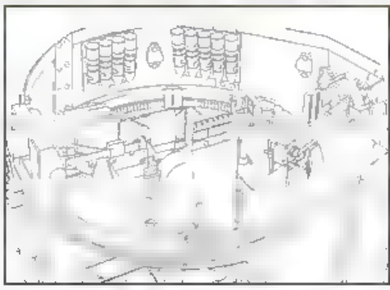


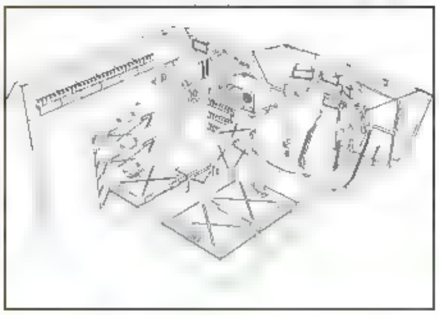


▲車体内部を右後方から見た設定図。履帯走行時は左右のレバを使って操向する。操縦手席の後方は砲塔の下の戦闘室で、足元は弾薬庫になっている

九七式中戦車（57mm砲搭載型）

▶砲塔を左側やや前方から見た設定図。画面の手前、向かって左側が砲手のポジション、右側後方が車長のポジションになる。一番手前にある砲塔旋回ハンドルのすぐ上には、砲手用の肩当てが見える。砲手は、これを肩で担ぐように構えて主砲を上下に俯仰させる



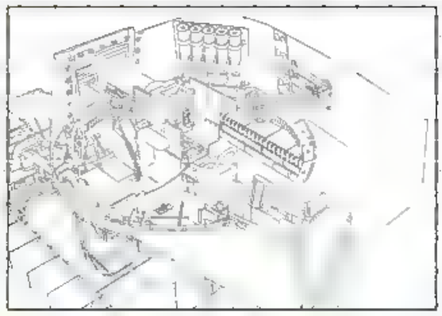


◀車体内部を右側やや後方から見た設定図。画面向かって右端が操縦手席で、その左側が前方機関銃手のポジション。画面向かって左側は砲塔下の戦闘室で、床下や側壁は主砲の弾薬庫だ

九七式中戦車（新砲塔）

▶砲塔内部を左前方から見た設定図。画面手前側中央が砲手のポジションになる。砲塔後部の張り出し部の右側は、主砲弾の弾薬箱になっている。その脇に後方機関銃座がある



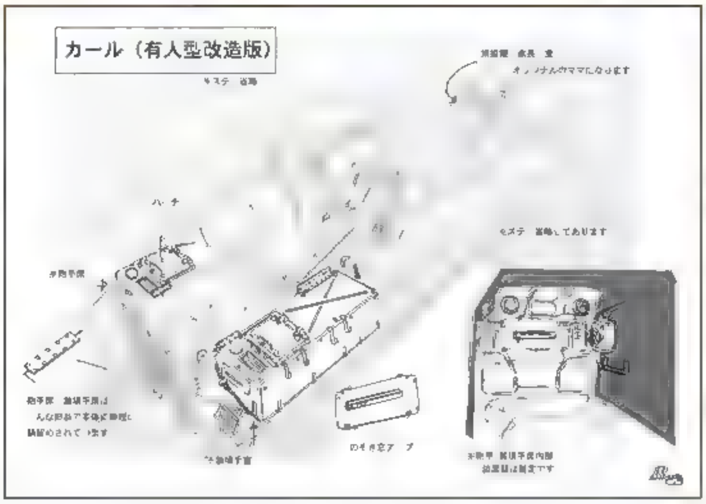


◀砲塔内部を左後方から見た設定図。画面向かって左側が砲手のポジション、右側後寄りが車長のポジション。車長側にも砲塔旋回ハンドルがあり、その左上には主砲の即用弾が下向きに立ててクリップで固定されている。画面手前側には砲塔後部機関銃が見える

カール自走臼砲改造解説

本来は車外で多数の砲員が作業するカール自走臼砲だが、大学選抜チームの車輌は改造をほどこして、自動装填機構や乗員室を追加し、車外を無人化している。

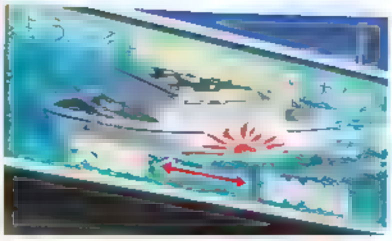
カールは主砲を後ろ向きに搭載しており、もともと前方に操縦席がある。大学選抜チームの改造車輌では、その操縦席が車長席となり、車体後部左側に砲手席が、車体後部右側に装填手席が、それぞれ追加されていることがわかる。通常のカールは、Ⅳ号戦車を改造した弾薬運搬車に搭載された砲弾をクレーンで吊り上げてカールの装填トレイ上に移し、そのトレイを主砲の砲尾まで前進させて砲弾をラマー（装填棒）で主砲に押し込んで装填する。これに対して改造車輌では、装填トレイが基部ごと後退したのちに主砲の下に斜めに潜り込み、主砲下の弾薬庫から砲弾を引き出して、水平状態に戻った後にラマーで砲弾を押し込むようになっている。



こんなところにも？ 劇場版編

ちょっと顔出しメカ図鑑

テレビシリーズ同様に劇場版でも、様々な軍事関連のメカやアイテムが顔を覗かせていたが、君はいくつ気づいたかな？　劇場版に登場したミリタリーネタを探して集めてみたぞ。


①ドイツ軍の潜水艦Uボート（VIIC型？）


②市電の架線整備車


③陸上爆撃機　銀河


④九七式携帯写真機


⑤シュタイアー1500A/01トラック


⑥フォードFT-B装甲車

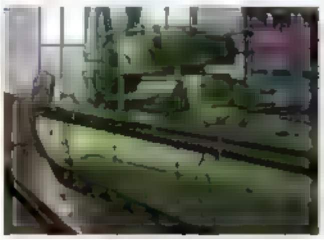

⑦軍用車ハンヴィー（左）
⑧マスタングらしき車


⑨チェコのハリネズミ


⑩レオパルトII A５主力戦車


⑪C-5M輸送機


⑫85式携帯無線機１号


⑬T-35重戦車

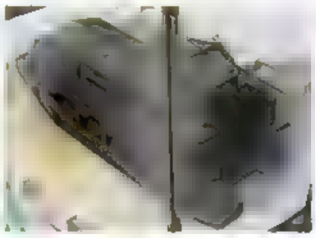
まずはエキシビションマッチに登場したメカを見ていこう。高架橋に取り付けられた看板のフェリーの横にドイツ軍の潜水艦Uボートが見えるが、第二次世界大戦で主力となったVIIC型だろうか？　継続高校のミカとアキが乗っているのは軍用車ではなく、第二次世界大戦中にフィンランドで使われた市電の架線整備車。日本戦車道連盟が審判機として使用しているのは日本海軍の陸上爆撃機「銀河」だ。知波単学園の寺本が使っているカメラは九七式携帯写真機で、通称「軍用リノー」。大洗の駐車場にはドイツのシュタイアー1500A/01軍用トラックや、ソ連・ポーランド戦争中の1920年にポーランドでT型フォードをベースに作られた装甲車フォードFT-Bが駐車している。立体駐車場にはアメリカの軍用車ハンヴィーが停まっており、その隣は軍用車ではないが、フォードのスポーツカー、マスタング・マッハ1のようだ。大洗の海岸には、満潮時に上陸用舟艇等の接近を妨害するために3本の鉄骨を組み合わせて溶接した障害物、通称「チェコのハリネズミ」が置かれていた。

ここからはエキシビションマッチ後に登場したメカを紹介する。ねこにゃーがゲームをプレイしている時、奥のモニターには、ドイツ現用戦車、レオパルトIIA5主力戦車が映っていた。大洗女子学園の戦車を預かるためサンダース大学付属高校がもってきた機体は、アメリカの軍用輸送機C-5M。その時、滑走路を照らしていたトラックは日本軍の九五式小型貨物自動車、通称「くろがね四起」だ。後日サンダース大学付属高校が戦車を返しにきた際、優花里が持っていた無線機は陸上自衛隊の85式携帯無線機1号で、N3ハンドマイクが接続されていた。

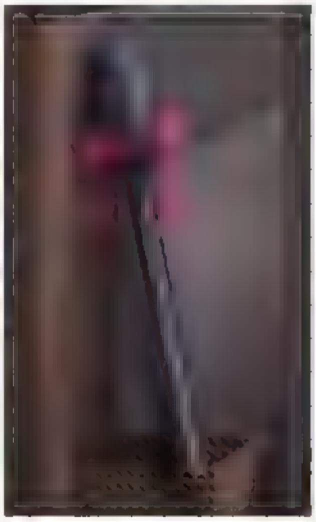
日本戦車道連盟会館の前庭に置かれているのは、イギリス軍が第一次世界大戦で使った中戦車Mk.Aホイペット。理事長室の机の上に置かれている模型はソ連のT-35重戦車。壁にはフランス軍のソミュアS35騎兵戦車をモチーフにした絵が飾られていた。

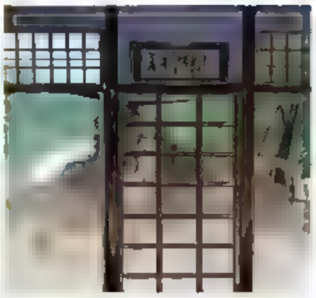
帰郷する際に、みほが乗った連絡船は、アルゼンチンからの発注でイタリアのアンサルド社で建造され、日露戦争時に日本が購入した装甲巡


⑭ソミュアS35騎兵戦車


⑮中戦車 Mk.A ホイペット


⑯装甲巡洋艦　日進


⑰携帯対戦車火器パンツァーファウスト


⑱OH-1観測ヘリ



㉑ツァーリ・タンク


⑲マガフ主力戦車（右）
⑳15cm重歩兵砲搭載38(t)戦車グリレ


㉓IS-2重戦車

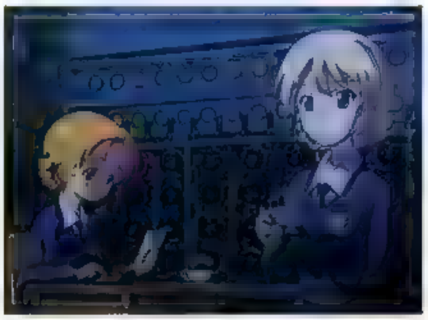

㉒ダッジ WC57 3/4t トラック

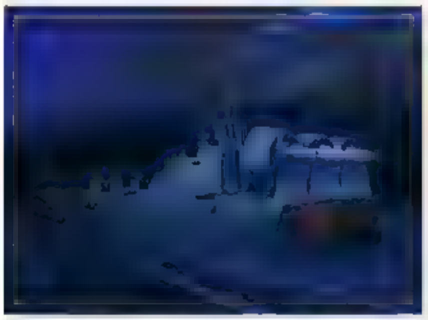

㉔M3リー中戦車（撮影用の改造車）

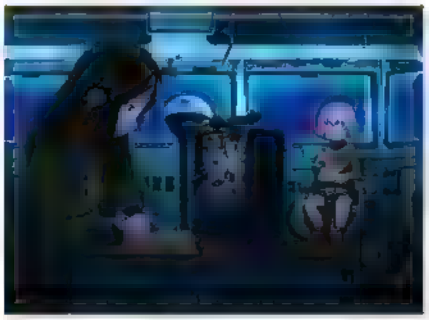
洋艦「日進」。また、みほの実家の部屋の隅には、リボンの付いたドイツ軍の携帯対戦車火器パンツァーファウストが置かれていた。蝶野教官が西住家に乗ってきたヘリは、陸上自衛隊のOH-1観測ヘリ。西住しほの部屋の隅には、イスラエル軍のマガフ主力戦車とドイツ軍の15cm重歩兵砲搭載38（t）戦車グリレの模型が見える。島田千代の後ろに飾られている雑誌『婦人公論』別冊の表紙に、ロシアが第一次世界大戦中に試作した巨大戦車、ツァーリ・タンクが描かれている。大学選抜チームの中隊長たちが移動に使っているのは、アメリカのダッジWC57 3/4tトラック。パットン将軍もこの車種を使っていた。「戦車道新聞」の記事の写真で、大学選抜チームに撃破されている戦車は、すべてソ連のIS-2重戦車のようだ。ウサギさんチームが見ている映画はスピルバーグ監督の戦争コメディ映画『1941』らしい。M4シャーマン中戦車を改造して作った、M3リー中戦車（撮影用の改造車）が登場している。

劇場版 各校戦車以外の登場メカ一覧

車種・機種（〇＝写真番号）	国籍	登場シーン／使用者
ドイツ軍の潜水艦Uボート（VIIC型?）①	ドイツ	看板のフェリー横に描かれた潜水艦
市電の架線整備車②	フィンランド	継続高校
陸上爆撃機　銀河③	日本	日本戦車道連盟　審判
九七式携帯写真機④	日本	寺本
シュタイアー1500A／01⑤	ドイツ	大洗の駐車場
フォード FT-B 装甲車⑥	ポーランド	大洗の駐車場
軍用車ハンヴィー⑦	アメリカ	大洗の立体駐車場
マスタングらしき車⑧	アメリカ	大洗の立体駐車場
チェコのハリネズミ⑨	ドイツ他	大洗の海岸
レオパルトII A5主力戦車⑩	ドイツ	ねこにゃーの奥のモニター
C-5M輸送機⑪	アメリカ	サンダース大学付属高校
くろがね四起	日本	大洗女子学園
85式携帯無線機1号⑫	日本（陸上自衛隊）	秋山優花里
T-35重戦車⑬	ソ連	日本戦車道連盟事務局にある模型
四式中戦車チト	日本	日本戦車道連盟事務局にある絵画
I号指揮戦車	ドイツ	日本戦車道連盟事務局にある版画
ソミュアS35騎兵戦車⑭	フランス	日本戦車道連盟事務局にある絵画
中戦車 Mk.A ホイペット⑮	イギリス	日本戦車道連盟会館
装甲巡洋艦　日進⑯	日本	連絡船
携帯対戦車火器パンツァーファウスト⑰	ドイツ	西住みほの部屋
7.5cm 対戦車砲 Pak40	ドイツ	西住家の置物のクマがくわえている
OH-1観測ヘリ⑱	日本（陸上自衛隊）	蝶野亜美
マガフ主力戦車⑲	イスラエル	西住しほの部屋にある模型
15cm 重歩兵砲搭載 38(t) 戦車グリレ⑳	ドイツ	西住しほの部屋にある模型
ツァーリ・タンク㉑	ロシア	『婦人公論』の表紙絵
ダッジ WC57 3/4t トラック㉒	アメリカ	大学選抜チーム
IS-2重戦車㉓	ソ連	「戦車道新聞」掲載写真
M3リー中戦車㉔	アメリカ	ウサギさんチームが見ている映画


㉕暗号解読機 ボンベ

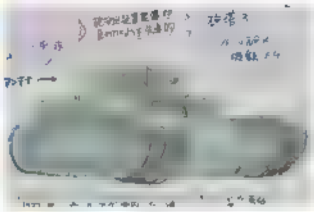

㉖ズーブル（NATOコードネームはポモルニク）級揚陸艇

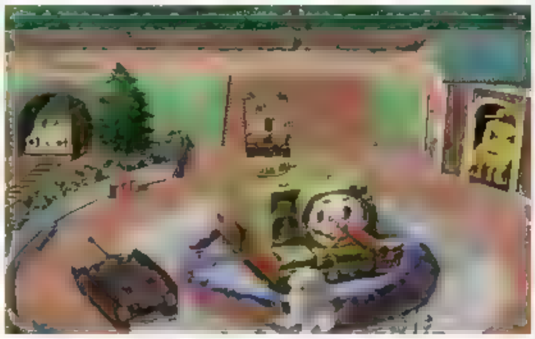

㉗野外無線電話機A-7B

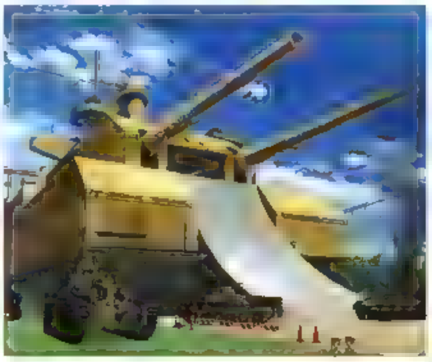

㉘モーター・スカウト


㉙ウィスコ級上陸用舟艇


㉚1m測遠機R36


㉛T-28中戦車


㉜重突撃戦車A39トータス（中央）
㉝パンツァードライジーネ（左）


㉞陸上巡洋艦P1000ラーテ


㉟軍用トラックZIS151

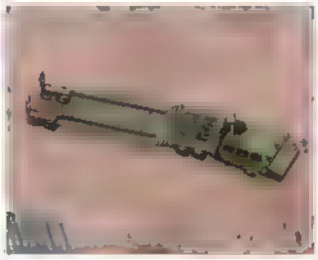

㊱九一式広軌牽引車

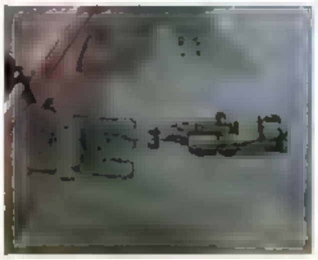

㊲V2ロケット


㊳パンジャンドラム


㊴MiG-23フロッガー戦闘機


㊵空母フューリアス
㊶フェアリー・ソードフィッシュ雷撃機


㊷M25戦車運搬車ドラゴンワゴン


㊸スキャメル・パイオニア戦車運搬車


㊹ツェッペリン飛行船

ダージリンらの背後に見える巨大な機械は「ボンベ」と呼ばれる暗号解読機。第二次世界大戦中にドイツのエニグマ暗号機による暗号を解読し、その内容はウルトラ情報と呼ばれた。プラウダ高校が移動に使っているのは、ソ連／ロシアのズーブル（NATOコードネームはポモルニク）級揚陸艇。艇内で使われている無線機は第二次世界大戦で使われたソ連軍の野外無線電話機A-7Bだ。

大学選抜チームとの対戦で登場したメカを紹介していく。まずは作戦会議が行われた第二次世界大戦時のドイツ軍の本部用テントの前に置かれていた車輌はモーター・スカウト。第一次世界大戦前イギリス人のシムズによって開発されたものだ。継続高校が移動に使っていたのは、フィンランド軍のウィスコ級上陸用舟艇だが、現実世界のものはBT-42を載せられるほど積載能力はないので、改造型と思われる。優花里が遊園地跡で大学選抜チームを観測する際に使っていたのは、ドイツ軍の1m測遠機R36。沙織の戦車ノートに載っていた戦車は、ソ連のT-28中戦車。大学選抜チームのT28と違い、Tと28の間にハイフンが入る。遊園地跡内の「トータスランド」には、イギリスの重突撃戦車A39トータスに顔が付いたキャラや、ドイツ軍のパンツァードライジーネとして知られる重装甲偵察気動車に顔が付いたキャラなどが見える。巨大滑り台のある建物は、全体がドイツ軍の計画倒れに終わった超巨大戦車、陸上巡洋艦P1000ラーテになっている。アトラクション「アストロライナーV2」の元ネタはドイツ軍のV2ロケット。アトラクション「ハッピースカイ」に描かれているのは第一次世界大戦時の軍用機だ。回転ブランコ「パンジャンフェンス」の元ネタは、第二次世界大戦中にイギリスが上陸作戦の支援用に開発して大失敗した、ロケット駆動の自走爆雷という珍兵器「パンジャンドラム」だ。フロッグホッパーのようなアトラクション「フロッガー」は、ソ連／ロシアの戦闘機MiG-23（NATOコードネームはフロッガー）をモチーフにしている。バイキングのようなアトラクションはイギリスの空母「フューリアス」がモデルで、艦首には



㊺空母　アーク・ロイヤル



㊻K2型蒸気機関車



㊼SPA38Rトラック



㊽FV603サラセン装甲車

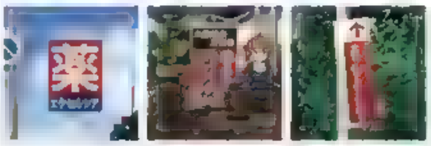


㊾ヴォイテク





スーパー　ルクス



薬　エクセルシア、ほるもん曹長、レストラン大洗ひとまる



魚剣Sword fish



SHOP88



ルーデル大佐のフライドチキン

艦載雷撃機フェアリー・ソードフィッシュが載っている。プラウダ高校はソ連の軍用トラックZIS151（のちにZIL151に改称）を、知波単学園は日本軍の九一式広軌牽引車を、それぞれ移動に使っている。白旗を上げた戦車の輸送には、サンダース大学付属高校はアメリカ軍のM25戦車運搬車ドラゴンワゴンを、聖グロリアーナ女学院はイギリス軍のスキャメル・パイオニア戦車運搬車を使っている。聖グロリアーナ女学院の学園艦は、イギリスの空母「アーク・ロイヤル」がモデルだ。一方、黒森峰女学園は第一次世界大戦で使われたドイツ軍のツェッペリン飛行船を、知波単学園は第二次世界大戦で使われた日本軍鉄道連隊のK2型蒸気機関車を、それぞれ移動に使っている。アンツィオ高校はイタリア軍のトラック、SPA38RでCV33を輸送している。大学選抜チームは、イギリス軍のFV603サラセン装甲車も移動に使っているようだ。愛里寿が乗っていたクマの遊具、ヴォイテクの元ネタは、第二次世界大戦中にポーランド軍で弾薬運搬もしたシリアヒグマだ。

車種・機種（○＝写真番号）	国籍	登場シーン／使用者
暗号解読機 ボンベ㉕	イギリス	聖グロリアーナ女学院
ポモルニク級揚陸艇㉖	ロシア	プラウダ高校
野外無線電話機 A-7B㉗	ソ連	プラウダ高校
モーター・スカウト㉘	イギリス	作戦会議を開いたテント脇
ウィスコ級上陸用舟艇㉙	フィンランド	継続高校
1m測遠機R36㉚	ドイツ	秋山優花里
T-28中戦車㉛	ソ連	武部沙織の戦車ノート
シュトゥルムティーガー	ドイツ	秋山優花里のスマホ画像
重突撃戦車A39 トータス㉜	イギリス	遊園地跡のアトラクション
パンツァードライジーネ㉝	ドイツ	遊園地跡のアトラクション
陸上巡洋艦 P1000ラーテ㉞	ドイツ	遊園地跡のアトラクション
軍用トラックZIS151㉟	ソ連	プラウダ高校
九一式広軌牽引車㊱	日本	知波単学園
V2ロケット㊲	ドイツ	遊園地跡のアトラクション
パンジャンドラム㊳	イギリス	遊園地跡のアトラクション
MiG-23 フロッガー戦闘機㊴	ソ連	遊園地跡のアトラクション
空母　フューリアス㊵	イギリス	遊園地跡のアトラクション
フェアリー・ソードフィッシュ 雷撃機㊶	イギリス	遊園地跡のアトラクション
M25戦車運搬車 ドラゴンワゴン㊷	アメリカ	サンダース大学付属高校
スキャメル・パイオニア 戦車運搬車㊸	イギリス	聖グロリアーナ女学院
ツェッペリン飛行船㊹	ドイツ	黒森峰女学園
空母　アーク・ロイヤル㊺	イギリス	聖グロリアーナ女学院の学園艦
K2型蒸気機関車㊻	日本	知波単学園
SPA38Rトラック㊼	イタリア	アンツィオ高校
FV603 サラセン装甲車㊽	イギリス	大学選抜チーム
ヴォイテク㊾	ポーランド	遊園地跡の遊具

大洗や遊園地跡の看板にもミリタリーネタが！

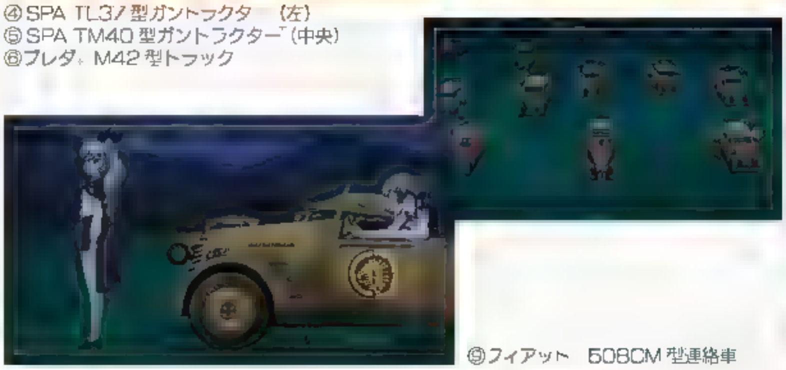
大洗の道路脇に実在の看板をアレンジした「薬 エクセルシア」「ほるもん曹長」「レストラン大洗ひとまる」といった看板が見える。これはイギリスの重突撃戦車A33エクセルシアや陸自の10式戦車（ひとまるしきせんしゃ）、軍隊の階級名が元ネタだろう。クルセイダー隊が前を通過するスーパーも、店名がドイツの第二次世界大戦中のII号戦車L型や大戦後の偵察用装甲車と同じ「ルクス」になっている。文具店の看板に書 [illegible] 作った（I）輸送用潜水艇。向かい側そばの「あきつ丸」という店は、日本陸軍の揚陸作戦用の丙型特種船が元ネタ。和菓子店 [illegible] 衛空母兼用タンカー特1TL型「しまね丸」と思われる。ポコ・ミュージアムに移動する途中にあった看板「クビンカ荘」はロシアの戦車博物館がある地名から。同じく看板「魚剣Swordfish」はイギリス海軍の艦載雷撃機フェアリー・ソードフィッシュにひっかけたものだろう。遊園地跡の売店「SHOP88」の元ネタはドイツ軍の8.8cm高射砲だ。「ルーデル大佐のフライドチキン」の看板には「戦車キラー」として有名なドイツ空軍のハンス＝ウルリッヒ・ルーデル大佐の愛機ユンカースJu87急降下爆撃機が描かれている。

ちょっと顔出し メカ図鑑 OVA編

大洗女子学園とアンツィオ高校の戦いを描いたOVAでは、多くのイタリア製メカが登場。屋台や料理の運搬にも用いられ、ノリのいいキャラたちと共に強烈なインパクトを残した。


②モト・グッチ オート3輪トリアルチェ 改（左） ③SPA CL39型トラック 改


④SPA TL37型ガントラクター（左）
⑤SPA TM40型ガントラクター（中央）
⑥ブレダ M42型トラック


⑨フィアット 508CM型連絡車

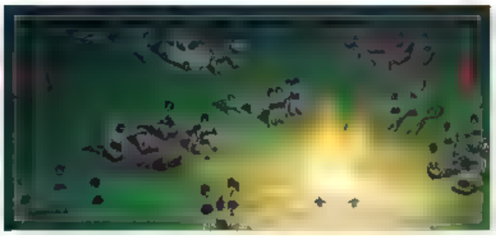
OVA戦車以外の登場メカ一覧

車種	国籍	登場シーン
空母 アキーラ①	イタリア	潜入映像の冒頭
モト・グッチ オート3輪 トリアルチェ 改②	イタリア	屋台／ジェラート
SPA CL39型トラック 改③	イタリア	屋台／パニーニ
SPA AS42型偵察車「サハリアーナ」	イタリア	試合開始前
モーリス軽偵察車	イギリス	試合開始前
GMC DUKW353 水陸両用車	アメリカ	試合開始前
SPA TL37型 ガントラクター④	イタリア	試合終了後
SPA TM40型 ガントラクター⑤	イタリア	試合終了後
ブレダ M42型トラック⑥	イタリア	試合終了後
フィアット 35型トラック ドヴンクェ⑦	イタリア	試合終了後
SPA CL39型トラック⑧	イタリア	試合終了後
フィアット 508CM型連絡車⑨	イタリア	決勝戦前
フィアット チンクチェント⑩	イタリア	決勝戦前



①空母 アキーラ


⑦フィアット 35型トラックドヴンクェ（左）
⑧SPA CL39型トラック


⑩フィアット チンクチェント（左上）

アンツィオ高校の学園艦は、第二次世界大戦中に客船から改造されたが未完成に終わったイタリア海軍の空母「アキーラ」がモデルになっている。

第2回戦の試合前に、カルパッチョの運転でアンチョビが乗ってきた車輌は、第二次大戦中にイタリア軍が北アフリカでの砂漠戦などで活用した偵察車AS42型「サハリアーナ」だ。試合会場でアンツィオ高校が出していたジェラートやソルベの屋台は、モト・グッチ製の「アルチェ」型軍用オートバイを3輪にして後部に荷台を設けた軍用オート3輪「トリアルチェ」を改造したもの。その隣でパニーニを売っていた販売車は、軍用に使われたSPA CL39型トラックを改造したものだ。試合後に、M41型セモヴェンテを回収していた緑色の車両はSPA TL37型ガントラクター、CV33型快速戦車を回収していた迷彩塗装の車両はSPA TM40型ガントラクターで、どちらも砲兵用の牽引車として開発された車輌。P40型重戦車を載せたトレーラーを牽引していた大型トラックは、ブレダ製のオフロード用6×4トラック「ドヴンクェ」（「どこでも」の意）51型を改造したM42型トラックで、かなりのレア車輌といえる。ヘッドライトの下には灯火管制用カバーもちゃんと描かれており、スタッフのこだわりが感じられる。第2回戦の試合後、宴会用の機材を運んできたトラックは、手前の緑色の車両がSPA CL39型トラック、奥の迷彩塗装の車両はフィアット製の「ドヴンクェ」35型トラックだろう。決勝戦の前に試合会場に乗り付けた車輌もフィアット508CM型連絡車で、アンツィオ高校の車輌はすべてイタリア車で統一されているようだ。

付け加えると、観戦に来た聖グロリアーナ女学院のダージリンたちが乗って来たのはモーリス軽偵察車、サンダース大学付属高校のケイたちが乗ってきたのはGMCのDUKW353水陸両用車で、それぞれイギリス製とアメリカ製の車輌を使っている。



BONUS TRACK

GIRLS und PANZER der FILM
劇場前売り鑑賞券 & 来場者特典カタログ

第1弾 前売り鑑賞券&ムビチケカード
［特典］描きおろしクリアファイル【全13種】

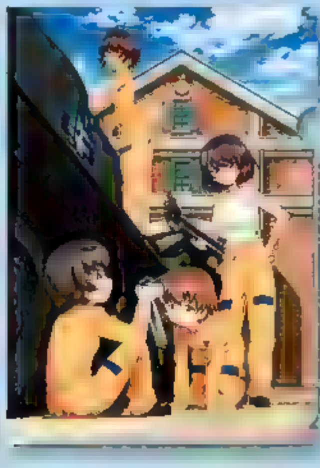
●全国共通特別鑑賞券【全13種】
●ムビチケカード【全13種】



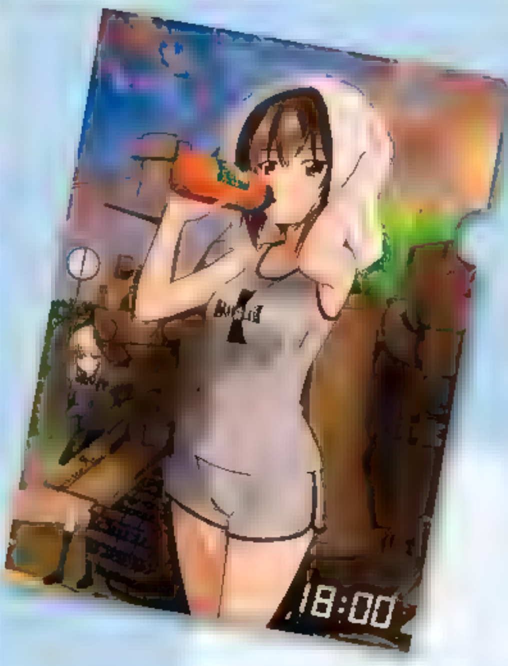


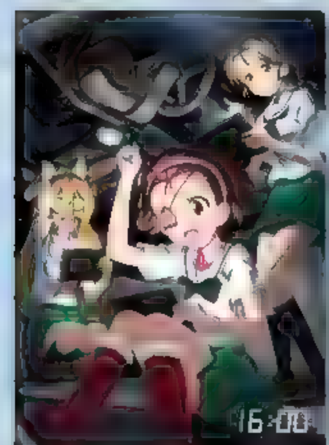












クリアファイルのイラストは「ドラマCD4 月刊戦車道CD・戦車女子特集します！」で語られた、ある日のヒロインたちの様子が描かれている。



第２弾 前売り鑑賞券＆ムビチケカード

●全国共通特別鑑賞券【5 枚綴り】
●ムビチケカード【B4 サイズ ：1 枚にて 5 名使用可能】

※前売鑑賞券・ムビチケカード共、描きおろしイラストを使用

第３弾 前売り鑑賞券＆ムビチケカード

●全国共通特別鑑賞券
●ムビチケカード

［特典］ 吉田玲子書きおろし小説「台風戦車」
（カバーイラスト／島田フミカネ　本文イラスト／杉本 功）

「台風戦車」あらすじ
生徒会が主催する戦車道のイベントで、みほは1時間の講演をすることになったが……。テレビシリーズと劇場版の間を紡ぐエピソード。







来場者特典１週目

島田フミカネ 描きおろしミニイラスト色紙
（全４種 ランダム配布）

来場者特典2週目

オンラインゲーム World of Tanks
コラボ特典カード第1弾

特別Missionが解放されるボーナスコードと、カチューシャのVoice&T-34/85の限定Skin特別MODの先行ダウンロードURL付





来場者特典3週目

オンラインゲーム World of Tanks
コラボ特典カード第2弾

あひるさんチームのVoice&八九式中戦車Skin特別MODの先行ダウンロードURL付

来場者特典4週目

オンラインゲーム World of Tanks
コラボ特典カード第3弾＋生コマフィルム

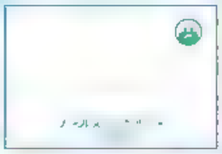
西絹代のVoice&九七式チハSkin特別MODの先行ダウンロードURL付



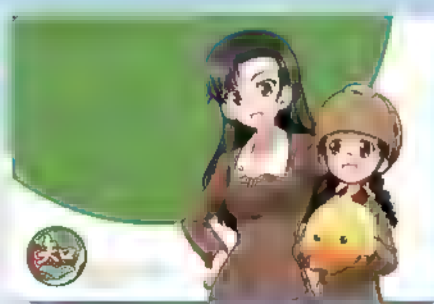
来場者特典3週目追加特典

杉本功 描きおろしポストカード

全5種ランダム配布



▶宛名面













来場者特典5週目

モバイルゲーム ガールズ＆パンツァー 戦車道大作戦
特別コード付クリスマスポストカード

九七式中戦車（旧砲塔）が使用できる特別コード付



▲宛名面

来場者特典6週目

World of Tanks コラボステッカー
＋大ヒット記念「Ⅵ号戦車抱き枕カバー」
応募ハガキ



来場者特典 8 週目

杉本 功 描きおろし
新春ポストカード
(全2種 ランダム配布)

※2種を並べると1枚の絵になる仕様



▼みほ宛名面

▲まほ宛名面

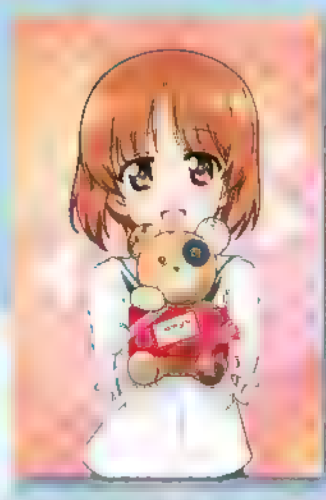


来場者特典 14 週目

杉本 功 描きおろし
バレンタインポストカード
(全9種 ランダム配布)



▲宛名面





















来場者特典 7 週目、11 週目、27 週目

生コマフィルム

GIRLS und PANZER der FILM
劇場公開カウントダウンイラスト

『ガールズ&パンツァー』公式ツイッター(現 X)アカウント **@garupan** で公開された、劇場版公開までのカウントダウンイラストをすべて掲載する。



弐尉マルコ



槌居



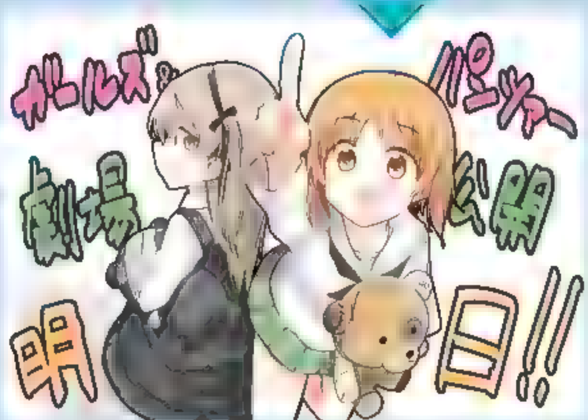
弐尉マルコ



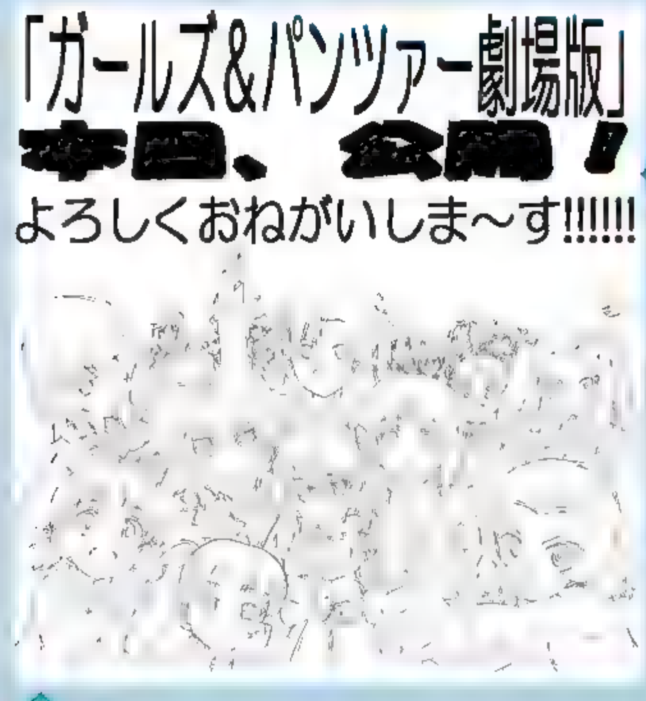
槌居



弐尉マルコ



槌居



杉本 功

GIRLS und PANZER
エンドカードイラスト集

2015年7月からテレビ東京、BS11などで再放送されたテレビシリーズでは、有名クリエイターによるエンドカードが新たに追加された。そのエンドカードイラストを一挙掲載



第2話　野上武志
代表作　ガールズ&パンツァー リボンの武者 ほか



第3話　才谷屋龍一
代表作　ガールズ&パンツァー 激闘！マジノ戦ですっ!! ほか



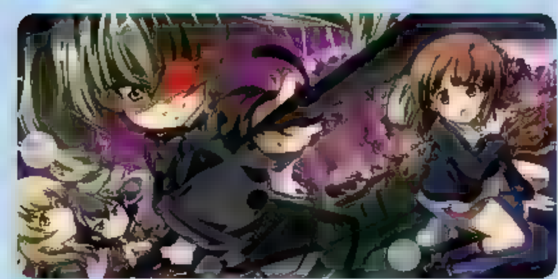
第4話　槌居
代表作　ガールズ&パンツァー リトルアーミー ほか



第5話　天神英貴
代表作　超時空要塞マクロス 模型のボックスアート ほか



第6話　モリナガヨウ
代表作　食玩「ワールドタンクミュージアム」解説書イラスト ほか



第7話　弐尉マルコ
代表作　ガールズ&パンツァー もっとらぶらぶ作戦です ほか



第8話　吉川和篤
代表作　Viva 知られざるイタリア戦車 ほか



第9話　上田信
代表作　上田信ミリタリーイラストレーションズ ほか



第10話　岡部いさく
代表作　英国軍艦勇者列伝 ほか



第11話　池上遼一
代表作　サンクチュアリ 覇-LORD- ほか



第12話　小林源文
代表作　OMEGA7 ほか



大洗女子学園艦は、母港・大洗に帰港していた。
「やーやー、みんな来てくれてありがとう」
生徒会長・角谷杏はいつものごとくお気楽かつ朗らかな調子で、目の前に居並ぶ一同に声を掛ける。
「こちらこそ、お招きいただき感謝するわ」
と、ダージリン。
アッサム・ローズヒップ・オレンジペコの姿も見える。
「わざわざ来てあげたんだから、お茶くらい出しなさいよ」
「カチューシャ、お茶なら用意しています」
カチューシャはノンナの肩車に乗っている。ノンナはカチューシャを乗せたまま、器用にカバンから水筒を取り出し、蓋に温かい紅茶を注ぐ。そのかたわらには、クラーラが無言で立っている。
「今日と明日の二日間、お世話になります」
ビシリと居住まいを正し一礼したのは、知波単学園の西絹代である。
「お世話になります！」
西の左右には同じ知波単の福田と玉田がいて、元気よく声を揃えて頭を下げる。
全国大会が終わりしばしの時が流れたこの日、聖グロリアーナ、プラウダ、知波単の戦車道選手が数名ずつ、大洗駅前に集まっていた。明日のエキシビションマッチに備え、大洗に前日入りしているのだった。
「でさー、エキシビションの前に、ひとつ提案があるんだけど……」
前日に各校を呼び出した杏は何かを企んでいるような、含みのある笑顔を見せた。

×　×　×　×　×　×

「鬼ごっこ……ですか？」
西住みほは困惑した。
「知波単とプラウダは大洗に来るの初めてでしょ？　だから、地形を覚えてもらうためのイベントを……っていうことでね」
「地の利がある我々大洗女子は鬼。他三校は大洗町内を逃げ回る」
小山柚子と河嶋桃の説明は、一見筋が通っているように思える。
「でも、地形偵察なら普通に町を歩けばよいのでは？　わたしたちが案内しますし」
しかし、秋山優花里の指摘の方が筋が通っているようにみほには思えた。
「ただ歩くだけではしっかり頭に入らない。鬼ごっこという競技性のある行動をとってこそ、地形が脳裏に刻まれるのだ」
強く言い切る桃。
「また会長の気まぐれか」
冷泉麻子は、呆れたように呟いた。
「どうせ地形偵察をやるならおもしろいことをやろうとか言ったんだよ、きっと」
「そうですね」
武部沙織と五十鈴華は、すでに諦観しているようだ。
「まったく酔狂ぜよ」
「鬼ごっこか……敏捷性を鍛えるためには、いいかも知れない！」
「はいキャプテン！」
「え……FPSのチーム戦みたいな感じなのかな……」
「車でレースをした方が良いと思うけどな～」
「町中で鬼ごっこだなんて、風紀が乱れるわ！」
「河嶋先輩って鬼っぽいよね？　あ、やっぱり紗希もそう思う？」
等々、その場にいる各チームの面々からざわざわと声が上がる。
「静かに！」
業を煮やした桃が声を張ると、ひとまず一同は静まった。
「聖グロリアーナ、プラウダ、知波単の各校はすでに配置についている。今から10分後、午後2時に鬼ごっこを開始するので、お前たちは鬼として他校の選手を掃討しろ。競技時間は2時間、午後4時に終了だ」
「ルールは、相手にタッチすれば失格にできるからね。町の人たちに迷惑かけちゃいけないから、もし無関係な人に身体が触れたらその時点で鬼も逃げる側も失格よ。ケガには気を付けて、無理しないでね」
桃の訓示を引き継ぎ、すかさずまとめる柚子。
「西住、お前が指揮を執れ」
「え？」
桃の最後のひと言を聞き、しばし固まるみほだった。

×　×　×　×　×　×

「悪くないわね、これ」
　商店街の精肉店で買った串カツをほおばり、カチューシャは満足げな笑みをこぼした。
　鬼ごっこはすでに始まっている。しかしカチューシャは逃げも隠れもせず、大洗の町を散策しているのだった。
「ほっぺにソースがついてますよ」
「わかってるわよ！」
　ノンナの指摘を受け、ハンカチで口の周りを拭うカチューシャ。
「ほんと、子供とお母さんみてだな」
「んだんだ」
「ニーナ、アリーナ、何か言った!?」
　ニーナとアリーナのひそひそ話は、カチューシャに聞こえてしまっていたらしい。
　そしてクラーラは無言で、じっとその場に立っている。
「み……見つけた」
「？」
　そのクラーラの前に、ねこにゃー・ももがー・ぴよたんの三人が現れた。
「一気に五人もキルできるっちゃ！」
「大漁なり！　やったなり！」
　じわりと近づく三人。
「お、鬼が来ただ！」
「はやぐ逃げねば！」
　ニーナとアリーナは大慌て。しかしカチューシャは悠然と串カツを食べ続けている。
「隠れんぼじゃないんだから、触られなきゃいいんでしょ？」
「はい、カチューシャ」
　ノンナもまた、落ち着き払っている。
「そ、それはそうだけど……この距離なら、さすがにボクたちでもタッチできるよ……」
　ねこにゃーは前傾姿勢を強め、今にもカチューシャに飛びかからんとする構え。ぴよたん、ももがーもニーナとアリーナに狙いを絞り、身構える。
「……」
　しかしその時、三人の中間点にスッとクラーラが割って入った。アリクイさんチームの三人から見ると、動かずとも手を伸ばせば届く必中距離である。
「飛んで火に入る夏の虫だっちゃ！」
　意気込んで腕を伸ばすぴよたん。
　ところが。
「……」
「うっ……」
　クラーラが発する無言の圧力に、思わず伸ばした腕を引っ込めてしまう。
「な、なぜか、触れる気がしないっちゃ……」
「この人怖いなり……」
　ねこにゃーとももがーも、蛇ににらまれたカエルのように動きを止めてしまった。
「カチューシャたちを捕まえられるものなら捕まえてみなさい」
　カチューシャは誇らしげに胸を張り、クラーラよりもさらに近く、ねこにゃーたち三人の目と鼻の先まで近づいた。
「プラウダのおしおきはちょっとスゴイわよ……　どんな目に合わせてあげようかしら」
　しばし流れる沈黙。なぜかガタガタ震えているニーナとアリーナ。
「タッチすればボク達の勝ちなんだ……がんばるんだ……行くんだ！　ねこにゃー！！」
　しかしカチューシャの背後にはノンナが立っており、無言でねこにゃーを見つめている。
　ねこにゃーはそれに気付いた途端、数歩後ずさってしまった。
「無理だっちゃ……」
「無理なり……」
　ぴよたんとももがーも、うなだれる。
「わかればいいのよわかれば。じゃ、次の店に行くわよ」
　カチューシャはそう言い、ノンナの肩車に乗って颯爽と去って行った。

×　×　×　×　×　×

　大洗磯前神社には、夏休みシーズンということもあり多くの観光客が来ていた。
　ダージリンたちグロリアーナ一行は、石段の最上段から海を眺める。
「素晴らしい景色を見ながら飲む紅茶は、格別ね」
　優雅な所作でティーカップを傾けるダージリン。
「私も参加できるんでございますわよね！　ダージリン様！　明日は大洗にこの聖グローの俊足を見せつけてやるんですわ！！」
　ローズヒップはすでにテンションが高い様子。
「落ち着いて、ローズヒップ」
「あまり気負わない方が、ローズヒップさん本来の実力を出せると思いますよ」
　アッサムとオレンジペコが、ローズヒップをなだめたその時。
「背中がガラ空きだな」
　グロリアーナの四人が振り向くと、そこには大洗女子学園カバさんチームの四人が立っていた。
「白作戦を思い出すな」
　と、エルヴィン。
「池田屋襲撃ぜよ」
　と、おりょう。
「河越城の戦いだろう」
　左衛門佐がこう言うと、
「「「それだ！」」」
　他三人から同意の声。深く頷き得心する、カバさんチーム四人。
「奇襲を成功させたのに、なぜタッチしないの？」
　ダージリンは、微笑みを絶やさず問いかけた。
「フフフフ、ダージリン、我らは知っているぞ」
　カエサルも、ダージリン同様不敵な笑みを見せる。
「蘊蓄に覚えあり……とな」
「古今東西数々の格言を使いこなすデキる女……」
　左衛門佐とエルヴィンが、ダージリンに問う。
「たしなみ程度ですわ」
「我々を差し置いて蘊蓄自慢とは片腹痛い！　ここはひとつ、歴史蘊蓄勝負で決着を付けるぜよ！」
　おりょうがビシッと言い放つ。
「なるほど……　構わなくてよ」
　ふたつ返事で了承するダージリン。
「……これ、鬼ごっこよね？」
「でも、ちょっとおもしろそうですよ。アッサム様」
　アッサムとオレンジペコは、事の成り行きに身を任せた。
「では参る！　茨城県の戦国大名で、通称『坂東太郎』と言えば誰のことだ」
「……」
　左衛門佐の出題に対し、ダージリンは優雅に手を振る。
「ペコ」
「はい。佐竹義重です」
　涼しい顔で答えるオレンジペコ。
「フン。合っているが、それだけでは不十分だな」
　ニヤリと笑う左衛門佐。
「四代目佐竹義重は鎌倉時代の武将、出題は戦国時代だったので十八代目佐竹義重ですね。北条軍との戦いで七人の敵を一刀のもとに斬り捨てたという伝説があります。ちなみに愛刀は八文字長義ですね」
　まさに、立て板に水だった。
「……まあ、この程度の問題は初歩の初歩、答えられて当然だな」
　正解を認めた左衛門佐の頬には一筋の汗が流れていた。
「では、こちらの番ですね。茨城県出身の徳川将軍といえば」
「徳川慶喜ぜよ！」
　オレンジペコの出題に反応し、即答するおりょう。しかし、
「さすがですね。その徳川慶喜は大正二年に亡くなっていますが、その時住んでいた場所はどこでしょう」
「うっ……」
　言葉に詰まるおりょう。

「どうしたおりょう？　がんばれ！」
「大正時代は守備範囲外かも知れんが、慶喜のことならわかるだろう！」
　エルヴィンとカエサルの声援を受けるも、額に汗が滲む。
「……思い出した！　東京は巣鴨だ！」
　おりょうは大きな声で叫んだ。
「ハズレです。正解は小石川、今の住所で言うと文京区春日です」
「な!?」
「惜しかったですね。巣鴨に住んでいた時期もありましたが、最後は小石川でした」
「うっ……」
「我らが歴史の蘊蓄で敗れるとは……」
「面目次第もござらんぜよ」
「いや、上には上がいる、それだけのことだ」
「修行のやり直しでござる……」
　がっくりと肩を落とし、去って行くカバさんチームの四人であった。

×　×　×　×　×　×

　みほたちあんこうチームは、町内を巡回しつつ各チームとの連絡を取り、戦況把握に努めていた。
「沙織さん、各チームから連絡は？」
「えーっと、アリクイさんチームからメールが来てる。『プラウダが怖いのでログアウトします。ごめんね、西住さん』って」
「一体何があったんでしょうか……」
　沙織の報告を聞き、驚く優花里。
「あ、カバさんからもメール来たよ。『武運拙くグロリアーナに討ち取られた。修行不足だった。次は必ず勝ってみせる！』だって」
「なぜ鬼が討ち取られるのでしょうか？」
「ログアウト出来るなら私もしたいぞ……」
　メールの内容を聞いて華は困惑し、麻子は羨んだ。
「レオポンさんとアヒルさん、カモさんは健在で、相手の選手を捜索中みたいだけど……」
　沙織は足を止め、ぶつぶつと呟きながら携帯を操作しメールを送る。
「ウサギさんは？」
　みほが問いかける。
「それがねー、連絡が付かないんだよ」
　困り果てた様子で、引き続き携帯を操作する沙織だった。

×　×　×　×　×　×

　ウサギさんチームはその時、大洗サンビーチにいた。県下有数の海水浴場である。
「どうしてこうなるの～！」
「わたしたちって、鬼だよね？　鬼なんだよね？」
「チョーヤバくない!?」
　宇津木優季と山郷あゆみ、大野あやは、砂浜を全力で逃げていた。
「鬼なのに私たちなんで追いかけられてるの!?」
「なんだかわかんないけど、とにかく逃げよう！　ほら紗希も！」
　阪口桂里奈・澤梓・そして丸山紗希も、全力で逃げていた。
「目標発見！　突撃であります！」
「知波単魂ここにあり!!」
　福田と玉田が、先頭に立ってウサギさんチームを追い回す。二人の後ろには細見・名倉・寺本・池田・浜田・久保田・その他多数の知波単軍団が続く。
「突撃！　突撃！　突撃！」
口々に叫びながら、ウサギさんチームを追い回す知波単の選手たち。
「鬼ごっことはこういうものなのか……練習に取り入れてみようか」
　隊長の西は、海の家でかき氷を食べながらその光景を見ていた。
「あっ！」
　大野あやが短い悲鳴を上げる。
「あや、どうしたの!?」
「メガネ落とした！」
　全力で逃げていたあやの足が止まり、それに気を取られたウサギさんチーム全員の足が止まる。その背後に、知波単軍団がぐんぐん迫り――
「!!」
　目を閉じる梓達。
　しかし何も起きず、ゆっくり目を開くと駆け去っていく知波単の後ろ姿が見えた。
「目標を見失いました！」
「我々の突撃精神が、勝利を呼んだのでしょうか！」
「知波単学園万歳！」
「万歳であります!!」
「良し、次の目標を探すぞ！　このまま突撃!!」
　振り返りもせず海岸を駆け去る知波単一同。
「ごめんね、メガネさえ落とさなければ、もう少し逃げられたんだけど……」
　あやは申し訳なさそうに、力なく言った。
「そもそも私たちが鬼なんだからホントは逃げる必要なかったよね」
「でもあんな勢いで突撃されたら思わず逃げちゃうよね～」
　砂浜にへたり込む、あゆみと優希。
「あの人たち絶対鬼ごっこのルール知らないよ！」
「……」
　大の字になっている桂里奈と肩で息をしている紗希
「みんな、まだ走れそう？」
　皆を見渡し、尋ねる梓に力なく首を振る一同。
「優季、武部先輩に『ごめんなさい』ってメールしておいて」
　梓はそう言い、砂浜に落ちているメガネを拾って、あやに手渡した。

×　×　×　×　×　×

「ウサギさんチームもリタイアですか……」
「なんなのこの鬼ごっこ……鬼が続々とリタイアするなんて」
　優花里は嘆息を漏らし、沙織は頭を抱えた。
「みほさん、どうします？」
「戦力を集中しましょう。沙織さん、残っているチームに集合の連絡を。集合地点は、文化センター前で」
　華の問いかけに対し、みほは素早く決断した。
「うん、わかった」
　電光石火の指さばきで携帯を操作し、メールを送る沙織。
「じゃ、行くか。文化センターに」
　乗り気ではなさそうな様子だが、みほが決めたことにはちゃんと従う麻子だった。

×　×　×　×　×　×

「そど子、武部さんからメール来たよ」
「文化センター前に集合だって、西住隊長が」
　パゾ美とゴモヨは、そど子にメールの内容を伝えた。
「鬼ごっこでまで西住さんの指示に従う必要はないわ。こっちはこっちでちゃんと結果を出すから、任せてって返事しておきなさい」
　そど子は強気だった。それには理由がある。
「だいたい、町中で鬼ごっこなんてそもそも風紀が乱れるのよ。学園での指揮系統で上にいる生徒会長が言うから仕方なくやってるけど、こんなのは私たち風紀委員だけで十分だわ」
　肩をいからせて商店街を歩くそど子の前に、プラウダの一行が見えた。
「そこの肩車の人！　待ちなさい！」
「は？」
　カチューシャを肩車しているノンナが振り向き、おのずとカチューシャもそど子と対面する形になった。
「ノンナ」
　カチューシャがひと言告げると、ノンナはカチューシャを地上に降ろす。
「で、なんの用なの？」
　不敵な面構えでそど子・パゾ美・ゴモヨを睥睨するカチューシャ。
「そど子、この人たちプラウダ高校だよ」
「タッチしちゃおうよ」
　好機到来であることをそど子に言うパゾ美とゴモヨだが、

「そんなことより、そのお団子よ！」
　そど子はカチューシャが両手に二本ずつ持っている串団子をビシッと指さして言った。
「ああ、これ？　あなたも食べたいの？　少し先のお店で売ってたわ。すごくおいしいから、プラウダにも支店を出すように言ったんだけど」
　平然と返すカチューシャ。その串団子は蜜ときな粉をまとっており、確かにおいしそうではある。
「歩きながらものを食べるなんて、風紀が乱れるでしょ！」
　厳しい口調で言い放つそど子。
「は？　カチューシャがどこで何を食べようが、あんたには関係ないじゃない」
　意外な指摘に一瞬驚くが、憮然と言い返すカチューシャである。
「あなたね、小さい子だから風紀がわからないっていうのは、この私には通用しないのよ」
　そど子も怒りを表情に出し、負けじと言い返す。
「小さい子？　それカチューシャのこと言ってるの？　ノンナ！」
「はい」
　ノンナは素早く、しかし優しい動作でカチューシャを肩車の上に乗せた。
「フン。あんたたちの方が小さいじゃない」
　カチューシャはそど子を見下し、勝ち誇る。
「バカバカしい。肩車してもらって大きいとか小さいとか、そういう話をしてるんじゃないの。歩き食いなんて子供みたいなことをしてるから、小さい子って言ったのよ！」
　そど子もまったく退く様子はない。
「誰が子供よ！　このカチューシャ様に向かってそんなことが言えるなんていい度胸ね。カッパみたいな頭してるくせに！」
「カッパですって!?　あなた、風紀がわかってないだけじゃなくて、礼儀というものがまるでなってないわね。幼稚園からやり直した方がいいわ！」
「カチューシャは幼稚園の頃からすでに偉大な指導者だったのよ！　アンタみたいなカッパには理解できないと思うけどね！」
「カッパカッパってうるさいわね！　そもそもあなた、カッパ見たことあるの!?」
　いつ果てるとも知れず続く低次元な罵り合いを、ニコニコしながら聞いていたクラーラが口を開いた。
「Хотя сердитым Катюши , это очень мило」
　同じくニコニコしているノンナは、
「Я тоже так считаю」
　と短く返す。
「あんたたち、日本語で話しなさいよ！」
「そうよ！　相手にわかる言葉で話すのが、会話の基本よ！」
　ここだけはカチューシャとそど子の意見が一致するようだ。
　しかしクラーラとノンナの会話は、
「カチューシャ様は怒っていますが、それがかわいいですね」
「私もそう思います」
　実のところ、たったこれだけの内容であった。
「すみません、なるべく日本語で会話するよう心がけます」
　そう詫びたノンナの傍らに、いつの間にかパゾ美が立っていた。そしてクラーラの隣には、ゴモヨ。
「タッチしてもいいですか？」
「しばらくここに居てもいいのであれば」
「それは構いませんが……」
　戸惑うパゾ美とゴモヨに手を差し出すノンナとクラーラ。
「……偉大なるカチューシャ、私は失格になってしまったので、退場しなければなりません。あとはよろしくお願いします」
　ノンナは肩車からカチューシャを降ろした。と同時に、待ち構えていたパゾ美がカチューシャにタッチした。
「鬼ごっこなんてもうどうでもいいわ。このおかっぱと決着をつけてやるんだから！」
「いいわよ！　ルールを守ることの大切さを教えてやるんだから！」
　別の勝負に熱中し始めたカチューシャとそど子。それを笑顔で眺めるノンナとクラーラ。
「あ！　そど子、ふたり逃げたよ！」



　ゴモヨが気付いた時、それまでずっと道の脇で様子を見ていたニーナとアリーナは脱兎のごとく駆け出し、すでに路地の角を曲がろうとしていた。
「問題ないわ」
　しかし、そど子はまったく慌てていない。
「とりあえず逃げるべ！」
「んだ、わだすたつだけになっちまったけんど、いけるとこまでいくべ！」
　生き残ったプラウダのふたりは路地を曲がる。するとそこには——
「あ、あれ？　さっきのおかっぱの子が、三人!?」
「なしてだ!?　もう回り込まれただか?」
　慌てて止まり、路地の角越しに自分たちが駆け出した方向を見る。するとそこにはちゃんと、そど子・パゾ美・ゴモヨがいる。
「わけわかんねけど、反対側に逃げるべ！」
「んだ！」
　路地の反対方向に踵を返すと、そこにもおかっぱの少女が、今度は五人。
「また増えた!?」
「どういうことだべ！」
　正面の道を突っ切ろうとするニーナとアリーナだが、そこにもおかっぱの少女が八人、立ちはだかっていた。
「風紀委員を舐めないでもらいたいわね。本気を出せば、鬼ごっこなんて私たちだけで終わらせられるのよ」
　追いついてきたそど子が、ニーナとアリーナの肩にポンと手を置き、プラウダ高校の選手は全滅した。
「マゾ美、サド香、ネロ恵、カストリ子、バロウ菜、ポル代、ポト美、あとみんな、ご苦労様」
　大洗女子学園の風紀委員は百人を越す大所帯で、髪型は皆、おかっぱ頭なのだった。

×　×　×　×　×　×

　文化センター前では、大洗のあんこうチーム、アヒルさんチーム、レオポンさんチームが集まっていた。
　そして道路を挟んで反対側に、知波単学園が集まっている。
「みぽりん、カモさんから連絡あったよ。プラウダは全員退場にしたって」
「やりますね、風紀委員さん」
　沙織の伝言を聞き、感心する華。

「こちらはこちらで、がんばらないと！」
　優花里はグッと気合いを入れる。
「しかしすごい人数だな、向こうは」
　麻子は冷静に相手を見ていた。
「西住隊長、どうしましょう？」
「バレー部魂でどんどんタッチしていきましょうか？」
　ナカジマと磯辺が、みほに伺いを立てる。
「ちょっと待ってください。なにか様子がおかしいです」
　みほもまた、冷静に相手の出方をうかがっていた。なぜ知波単の一群は、鬼を目の前にして逃げようとしないのか――
　その時、知波単軍団に紛れていた、ひとりだけ違う制服を着た選手が最前列に出てきた。
「大洗の皆様、はじめましてでございますわ。私の名前はローズヒップ。私もこの良く知らない人たちも、逃げるのはどうにも性に合わないのでございますわ！　ここはひとつ、鬼を交替していざ尋常に勝負ですわ！」
　ローズヒップがなぜか、知波単と一緒に行動していたのだった。
「鬼を交替って……そんな鬼ごっこあるの？」
　呆れ気味に言う沙織だが、
「……受けて立ちます！」
　みほはその提案を呑んだ。
「ありがとうございます。では……参りますわよ！」
　ローズヒップを先頭に、知波単軍団がみほたちに襲いかかる。
「逃がしませんわよ！」
「突撃！」
「勝利への突撃であります！」
　みほは沙織の手を引いて、走り出していた。
「沙織さんだけ、わたしと一緒に来てください。あとのみんなはバラバラに逃げて！　携帯は必ず繋がるようにしておいてください！」
　指示を聞いた大洗の選手たちは、即座に反応し散らばっていった。

×　×　×　×　×　×

「ねえみぽりん、なんで鬼交替とか受けちゃったの？」
　みほと沙織は、海岸通りを北に向かって走っていた。
「あの人数に逃げられて、全員にタッチするのはかなり難しいと思って。追わせた方が、相手を一カ所にまとめやすいから」
「でも、追っかけられる方がピンチだと思うんだけど……」
　現に今も、みほと沙織の後ろには数名の知波単選手、そしてローズヒップが追いかけてきている。
「みんなちゃんと逃げてるかな……」
　心配そうに言う沙織。
「私が考えたルートを沙織さんが携帯でみんなに送ってくれてるから、大丈夫だと思う」
　走るみほたちの正面に、アクアワールド茨城県大洗水族館が見えてきた。
「沙織さん、あそこに入るよ」
　見ると、道の向こう側から華・麻子・優花里の三人が走ってこちらに向かってくる。
　同時に左からは、自動車部の四人。
　右側の海岸線を、バレー部の四人が走っている。
　皆、知波単の群れに追われながら。
「全員同時に、水族館に入ります！　入ったらそのまま、中を一周して外に出て！」
　沙織はみほの指示を、素早くメールで送る。
　大洗の選手たちは四方向から水族館に入り、それを追うローズヒップと知波単も一斉に水族館に入った。
　合流したみほたちは中を一周し、そのまま速やかに退場し――
「扉を閉めてください！」
　こうして知波単とローズヒップは、水族館に閉じ込められた。
「優花里さん、時間は？」
「3時59分……50秒です！」
　そのまま10秒が流れ、みほたちは午後4時の競技終了時刻まで逃げ切り、勝者となった。
「扉を開けてください」
　バレー部の四人が押さえていた扉から離れると、ローズヒップたちが出てきた。
「おやりになりますわね……」
「お疲れ様でした」
「今日はこういう結果になりましたけど、明日のエキシビションは勝ちますですわ」
　そう言い残し、ローズヒップは全力で駆け出していった。
「おお！　鬼ごっこは終わったけど、まだ突撃でありますか？」
「私たちも突撃します！」
　知波単の一同も、全力で駆けていく。
「元気だな、あの連中は……」
　慣れない全力疾走で疲労困憊の麻子が、ぽつりと呟いた。

×　×　×　×　×　×

「そろそろ終わる頃かしら？」
　マリンタワーの最上階で、ダージリンは優雅に紅茶を飲んでいた。
「そうだね。ま、勝ち負けは置いといて、みんなこれで大洗の町を覚えたでしょ」
　角谷杏は干し芋をかじりながら、町を見下ろす。
「ご高配に、感謝します。それと、うちの隊員が皆、鬼ではないにもかかわらず突撃を敢行してしまったみたいで……慚愧に堪えません」
　西絹代は深々と頭を下げた。
「いーっていーって。気にしないで」
「会長、西住から連絡が入りました。知波単・プラウダ・聖グロリアーナ、四名を除き全員失格にしたとのことです」
　桃の報告を聞いた杏は、その場にいる人数を目で数え始めた。
　ダージリン・アッサム・オレンジペコ・西。
　つまりここにいる鬼ごっこをサボタージュし、自ら失格となった四名以外を、全員仕留めたということになる。
「たいしたもんだよ、西住ちゃんは」
「そうですね」
　杏と柚子は、ただただ感心していた。
「ダージリン様、ローズヒップさんがいないんですけど」
「ここに来る途中ではぐれたままになってましたね。どうします？」
　オレンジペコとアッサムがダージリンに問いかけるのだが、
「気が済んだら戻ってくるでしょう」
　ダージリンは意に介していない様子である。
「それでいいのでしょうか……」
　ローズヒップも、そしてダージリンも、困った人だな……と思うオレンジペコであった。

×　×　×　×　×　×

　マリンタワーのすぐ近くに、大洗港がある。
　突堤にチューリップハットを被った少女が座っていて、見慣れない楽器をつま弾いていた。
「ねえミカ、私たちなんでエキシビションに参加しないの？」
「そうだそうだ。わざわざこんなとこまで来て、市場で魚食べて帰るなんて意味ないよ」
　チューリップハットの少女の隣に座っている、おさげの大人しい少女と、頭の高い位置二カ所で髪を縛っている快活な少女が、口々に言い募る。
「エキシビション……それに参加することに、意味はあるのかい？」
　チューリップハットの少女は、また楽器を――カンテレという楽器を、つま弾いた。
「参加しないのに前日入りするとか、わけわかんないよ。鬼ごっこも、参加したかったなー」
　おさげの少女はさらに追及する。
　しかし。
「私たちはただ……風に運ばれて来たのさ」
　大洗港に、カンテレの音色が鳴り響いた。

GIRLS UND PANZER DER FILM
MAIN STAFF

企画：川城和実、井上俊次、村田嘉邦、太布尚弘、古迫智典
脚本：吉田玲子
キャラクター原案：島田フミカネ
キャラクターデザイン・総作画監督：杉本 功
考証・スーパーバイザー：鈴木貴昭
キャラクター原案協力：野上武志
ミリタリーワークス：伊藤岳史
キーアニメーター：吉田尚良、佐藤 修
美術設定：長尾 仁（St.ちゅーりっぷ）、大平 司（St.ちゅーりっぷ）
美術監督：岩瀬栄治（St.ちゅーりっぷ）、本田敏恵、羽根広舟、
高橋 忍（スタジオアカンサス）、
片野坂悟一（スタジオWHO）、片岡一巳（じゃっく）
色彩設計：原田幸子
撮影監督：関谷能弘（グラフィニカ）、朴 孝圭（グラフィニカ）
編集：吉武将人（グラフィニカ）
3DCGI監督：柳野啓一郎
モデリング原案：原田敬至、Arkpilot
CGIエグゼクティブプロデューサー：吉岡宏起
CGIプロデューサー：野嵜敦夫
CGI制作：グラフィニカ

音響監督：岩浪美和
音響効果：小山恭正
録音調整：山口貴之
音楽：浜口史郎
音楽プロデューサー：関根陽一
音楽制作：ランティス
アニメーションプロデューサー：丸山俊平
アニメーション制作：アクタス
プロデューサー：杉山 潔、松村起代子、京谷知美、
西川和良、林 洋平、菅原慎一
チーフプロデューサー：湯川 淳、伊藤善之、小岐須泰世、
深尾聡志、堂下律明、石垣 毅
監督：水島 努
製作：バンダイビジュアル、ランティス、
博報堂DYメディアパートナーズ、
博報堂DYミュージック&ピクチャーズ、
ムービック、キュー・テック

OVA「愛里寿・ウォー！」

脚本：吉田玲子
絵コンテ：小林 敦
演出：藤井辰己
作画監督：杉本 功

OVA「ガールズ&パンツァー これが本当のアンツィオ戦です！」

脚本：鈴木貴昭
絵コンテ：カトキハジメ
演出：工藤寛顕
作画監督：杉本 功

GIRLS UND PANZER DER FILM
MAIN CAST

西住みほ／渕上 舞
武部沙織／茅野愛衣
五十鈴華／尾崎真実
秋山優花里／中上育実
冷泉麻子／井口裕香

角谷 杏／福圓美里
小山柚子／高橋美佳子
河嶋 桃／植田佳奈
磯辺典子／菊地美香
近藤妙子／吉岡麻耶
河西 忍／桐村まり
佐々木あけび／中村 桜
カエサル／仙台エリ
エルヴィン／森谷里美
左衛門佐／井上優佳
おりょう／大橋歩夕
澤 梓／竹内仁美
山郷あゆみ／中里 望
丸山紗希／小松未可子
阪口桂利奈／多田このみ
宇津木優季／山岡ゆり
大野あや／秋奈
園みどり子／井澤詩織
ナカジマ／山本希望
ねこにゃー／葉山いくみ
ももがー／倉田雅世

ダージリン／喜多村英梨
オレンジペコ／石原 舞
アッサム／明坂聡美
ローズヒップ／高森奈津美
ケイ／川澄綾子
ナオミ／伊瀬茉莉也
アリサ／平野 綾
カルパッチョ／早見沙織
ペパロニ／大地 葉
カチューシャ／金元寿子
ノンナ／上坂すみれ
クラーラ／ジェーニャ
ニーナ／小笠原早紀
アリーナ／佐藤奏美
西住まほ／田中理恵
逸見エリカ／生天目仁美
ミカ／能登麻美子
アキ／下地紫野
ミッコ／石上美帆
西 絹代／瀬戸麻沙美
福田／大空直美
玉田／米澤 円
細見／七瀬亜深
島田愛里寿／竹達彩奈
メグミ／[illegible]
アズミ／[illegible]
ルミ／[illegible]

児玉七郎／飛田展男
西住しほ／冬馬由美
島田千代／ゆきのさつき
蝶野亜美／椎名へきる
文科省役人／景浦大輔

ガールズ&パンツァー 劇場版 COMPLETE BOOK

ガールズ&パンツァー 劇場版 コンプリートブック
カバー新装版

2023年10月31日　第1刷発行

発行人
土屋 徹

編集人
芳賀靖彦

発行所
株式会社Gakken
〒141-8416
東京都品川区西五反田2-11-8

印刷所
TOPPAN株式会社

編集
馬渕 悠

ライター・編集協力
田村尚也
細田 浩(歴史群像編集部)
渡部晋一

ライター
斉藤優己(有限会社パワフルプロダクション)
松本光生(株式会社サンプラント)
ヤマダサトシ
宮 昌太朗

カバー新装版・表紙デザイン
原田美穂(OverDriveDesign)

本文デザイン
原田美穂(OverDriveDesign)
泉原厚子(OverDriveDesign)
浜岡弘臣(OverDriveDesign)
石橋英孝(OverDriveDesign)
前田幸江(OverDriveDesign)

協力
株式会社バンダイナムコフィルムワークス
株式会社アクタス
株式会社グラフィニカ

カバー新装版イラスト
原画/貞方希久子
仕上げ/原田幸子
特効/古市裕一
美術/アートスタジオ・ザオ
監修/杉本 功

本文一部DTP
株式会社アド・クレール、株式会社明昌堂

【この本に関する各種お問い合わせ先】
●本の内容については、下記サイトのお問い合わせフォームよりお願いします。
https://www.corp-gakken.co.jp/contact/
●在庫については　Tel 03-6431-1201(販売部)
●不良品(落丁、乱丁)については　Tel 0570-000577
学研業務センター 〒354-0045 埼玉県入間郡三芳町上富279-1
●上記以外のお問い合わせは　Tel 0570-056-710(学研グループ総合案内)

学研グループの書籍・雑誌についての新刊情報・詳細情報は、下記をご覧ください。
学研出版サイト　https://hon.gakken.jp/

※「ガールズ&パンツァー 劇場版 コンプリートブック カバー新装版」の本文の内容は、「ガールズ&パンツァー 劇場版 コンプリートブック」の本文の内容をもとに、一部ページにて加筆・修正をしています。





GIRLS und PANZER der FILM

COMPLETE BOOK

ガールズ&パンツァー 劇場版 コンプリートブック

カバー新装版

カバー新装版・表紙イラスト

原画／貞方希久子　仕上げ／原田幸子　特効／古市裕一　美術／アートスタジオ・ザオ　監修／杉本功



ガールズ&パンツァー
劇場版
COMPLETE BOOK

カバー
新装版



ガールズ&パンツァー 劇場版 コンプリートブック
カバー新装版　電子版

2023 年 10 月　version1.0 発行

発行人　土屋 徹
編集人　芳賀靖彦
編集　馬渕 悠

発行　株式会社Gakken
〒141-8416　東京都品川区西五反田2-11-8

【お問い合わせ】 https://ebook.gakken.jp/contact/ （電子出版専用）

学研グループの書籍・雑誌についての新刊情報・詳細情報は、下記をご覧ください。
学研出版サイト　https://hon.gakken.jp/